

ABSTRAK

Pembelajaran matematika merupakan pembelajaran yang abstrak dan memiliki manfaat yang nyata dalam kehidupan sehari – hari, maka pelajaran matematika haruslah dapat mudah dipahami oleh siswa dan menarik agar siswa tidak mudah bosan dengan rumus – rumus yang ada pada pelajaran matematika. Karena hal tersebut peneliti melakukan penelitian Pengembangan Media Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas 1 SDN Pinang 6 Kota Tangerang. Penelitian ini menggunakan jenis metode penelitian pengembangan atau *research and development*. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran ular tangga guna meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas 1 SDN Pinang 6 Kota Tangerang. Model penelitian yang digunakan adalah model 4D yaitu *define, design, develop, disseminate*. Instrumen penelitian meliputi angket, tes, wawancara, observasi dan studi dokumentasi. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan peneliti mendapatkan hasil penelitian menunjukkan validitas media dengan skor 95% oleh ahli materi, 100% dari ahli media, dan 100% dari ahli pendidikan (Guru). Angket respon siswa memperoleh skor 3,8 yang menunjukkan penerimaan yang baik terhadap media tersebut. Selain itu, hasil analisis *N-Gain Score* menunjukkan nilai 0,80 dengan kategori tinggi dan 80,34% dengan kategori efektif, menunjukkan bahwa media ular tangga yang dikembangkan peneliti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Kata Kunci: Media Ular Tangga, Matematika, RnD

ABSTRACT

Mathematics is an abstract subject with practical benefits in everyday life, so it must be easily understood by students and engaging to prevent boredom with the formulas. To address this, the researcher conducted a study on the development of snake-and-ladder media to improve the mathematics learning outcomes of 1st-grade students at SDN Pinang 6, Tangerang City. This research employs a development or research and development (R&D) method. The study aims to develop a snake-and-ladder educational media to enhance mathematics learning outcomes for 1st-grade students at SDN Pinang 6. The research model used is the 4D model, which includes Define, Design, Develop, and Disseminate. Research instruments included questionnaires, tests, interviews, observations, and document studies. The results indicate that the media's validity was rated at 95% by material experts, 100% by media experts, and 100% by educational experts (teachers). The student response questionnaire received a score of 3.8, reflecting a positive reception of the media. Additionally, the N-Gain Score analysis showed a value of 0.80, categorized as high, and an effectiveness score of 80.34%, indicating that the developed snake-and-ladder media is effective in improving student learning outcomes.

Keywords : Snakes and Ladders Media, Mathematics, RnD