

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
ULAR TANGGA DIGITAL PADA PEMBELAJARAN
MATEMATIKA KELAS III SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI



**OLEH:
CHARINA WAHYU MEITIKA
NIM. 2202101140**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PGRI MADIUN**

Juli 2026

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
ULAR TANGGA DIGITAL PADA PEMBELAJARAN
MATEMATIKA KELAS III SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI

Diajukan kepada Universitas PGRI Madiun untuk Memenuhi Salah
Satu Persyaratan dalam Menyelesaikan Program Strata I
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

OLEH:

CHARINA WAHYU MEITIKA

NIM. 2202101140

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PGRI MADIUN**

Juli 2026

LEMBAR PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING

Skripsi oleh Charina Wahyu Meitika telah diperiksa dan disetujui untuk diuji.

Madiun, 23 Juni 2026

Pembimbing I,



~~Dr. Fauzatul Ma'rufah Rohmanurmeta, M.Pd~~

NIDN. 0707108701

Madiun, 23 Juni 2026

Pembimbing II,



Melik Budiarti, S.Sos., M.A

NIDN. 0719047401

LEMBAR PENGESAHAN PANITIA PENGUJI SKRIPSI

Skripsi oleh Charina Wahyu Meitika ini telah dipertahankan di depan panitia penguji pada hari Rabu tanggal 1 Juli 2026

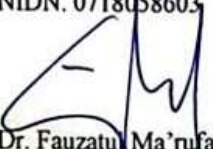
Panitia Penguji


Dr. Endang Sri Maruti, M.Pd.
NIDN. 0701018803

Ketua


Dr. Raras Setyo Retno, S.P., M.Pd.
NIDN. 0718058603

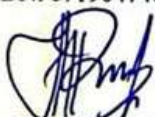
Sekretaris


Dr. Fauzatu Ma'rufah Rohmanurmeta, M.Pd.
NIDN. 0707108701

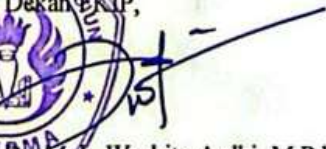
Anggota


Melik Budiarti, S. Sos., M.A.
NIDN. 0719047401

Anggota


Dr. Cerianing Putri Pratiwi, M.Pd.
NIDN. 0704098801

Anggota


Mengetahui:
Dekan FKIP,
UNIDMA
Dr. Muh. Waskito Ardhi, M.Pd.
NIDN. 0725028401


Mengesahkan:
Kaprosdi Pendidikan Guru Sekolah Dasar,
UNIDMA
Dr. Endang Sri Maruti, M.Pd.
NIDN. 0701018803

PERNYATAAN KEASLIAN PENULIS

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Charina Wahyu Meitika

NIM : 2202101140

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Menyatakan dengan sebenarnya, bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil saya sendiri, bukan pengambilan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri. Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini plagiat, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Madiun, 23 Juni 2026

Yang bertanda tangan


CHARINA WAHYU MEITIKA
NIM. 2202101140

MOTTO DAN KATA PERSEMBAHAN

MOTTO:

“Sesungguhnya beserta kesulitan ada kemudahan”

(QS. Al Insyirah :5)

Anglaras Ilining Banyu, Angeli Ananging Ora Keli

“Selaras dengan aliran air, mengalir tapi jangan sampai hanyut”

SKRIPSI INI SAYA PERSEMBAHKAN KEPADA:

1. Kedua orang tua saya tercinta, Ibu Sukarti, S.Pd. dan Bapak Supriono, S.Pd.I. yang senantiasa mengiringi setiap langkah penulis dengan doa, kasih sayang, semangat, dan nasihat. Terima kasih atas segala pengorbanan, baik moril maupun materiil, yang telah diberikan dengan tulus dan tanpa mengenal lelah. Semoga Allah Swt. senantiasa melimpahkan kesehatan, kebahagiaan, keberkahan, serta membalas segala kebaikan dan pengorbanan Ibu dan Bapak dengan pahala yang berlipat ganda. Aamiin. Skripsi ini saya persembahkan sebagai bentuk rasa syukur dan bakti saya kepada Ibu dan Bapak.
2. Kakak-kakak penulis, Afik Atina Azy, Dewi Puspitasari, Bai Aria Putra, dan Hana Tiyasaputri yang selalu memberikan dukungan, doa, dan semangat kepada penulis selama menempuh pendidikan hingga penyusunan skripsi ini. Semoga segala kebaikan, kasih sayang, dan semangat yang telah diberikan senantiasa mendapatkan balasan terbaik dari Allah Swt.
3. Seseorang yang tak kalah penting kehadirannya, Novendra Achmad Wijanarko, yang selalu menemani setiap proses, memberikan dukungan tanpa lelah, serta

menjadi tempat berbagi suka dan duka. Terima kasih atas segala doa, dukungan, perhatian, kesabaran, dan kasih sayang yang senantiasa diberikan kepada penulis. Setiap doa, dukungan, dan bantuan yang diberikan menjadi penyemangat bagi penulis untuk terus berjuang hingga akhirnya mampu menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Semoga hal baik selalu menyertai kita.

4. Terakhir kepada wanita manis yang memiliki seribu mimpi, yaitu saya sendiri, Charina Wahyu Meitika. Terima kasih telah berani memulai, bertahan dalam setiap proses, dan memilih untuk terus melangkah meskipun tidak selalu mudah. Terima kasih karena tidak menyerah ketika merasa lelah, tidak berhenti ketika menghadapi kesulitan, dan tetap percaya bahwa setiap perjuangan akan menemukan hasil terbaiknya. Teruslah melangkah dan tumbuh dengan penuh keyakinan.

KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Allah SWT atas segala rahmat, hidayah, dan karunia-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Ular Tangga Digital Pada Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar” dengan baik dan tepat waktu.

Pada kesempatan ini, peneliti mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan, bantuan, bimbingan, serta motivasi dalam proses penyusunan skripsi ini, di antaranya kepada:

1. Bapak Dr. H. Supri Wahyudi Utomo, M. Pd., Rektor Universitas PGRI Madiun yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian.
2. Bapak Dr. Muh. Waskito Ardhi, S.Pd., M. Pd., Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas PGRI Madiun.
3. Ibu Dr. Endang Sri Maruti, M. Pd., Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas PGRI Madiun yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian.
4. Ibu Dr. Fauzatul Ma'rufah Rohmanurmeta, M.Pd, Dosen Pembimbing I yang telah membimbing, serta memberikan petunjuk kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
5. Ibu Melik Budiarti, S. Sos., M.A., Dosen Pembimbing II yang telah membimbing serta memberikan petunjuk kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
6. Ibu Anita Kurniawati, S.Pd., M. Or., Kepala SDN Glonggong 01 yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian.

7. Bapak dan Ibu Dosen Program Studi PGSD Universitas PGRI Madiun yang telah memberikan ilmu pengetahuan selama menjadi mahasiswa.
8. Guru matematika kelas III dan guru-guru SDN Glonggong 01 yang telah memberikan dukungan selama kegiatan penelitian di sekolah.
9. Teman-teman seperjuangan PGSD kelas 8E, terkhusus sahabat terdekat penulis, Yessy Kartika Eka Putri yang senantiasa memberikan dukungan dan semangat.
10. Sahabat SMA penulis, Geysa Afriani dan Shelly Choirunisa, yang telah memberikan dukungan moral, motivasi, serta semangat selama masa perkuliahan dan penyusunan skripsi ini.
11. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini.

Peneliti menyadari bahwa penyusunan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, walau bagaimanapun penulis berusaha untuk memberikan hasil yang terbaik. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik maupun saran yang bersifat membangun. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi semua pihak, khususnya Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar dan masyarakat pada umumnya.

Madiun, Juli 2026

Penulis

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN PANITIA PENGUJI SKRIPSI	iii
PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN.....	iv
MOTTO DAN KATA PERSEMBAHAN.....	v
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
ABSTRAK.....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Tujuan Penelitian.....	5
D. Manfaat Penelitian.....	5
E. Spesifikasi Produk.....	7
F. Pentingnya Pengembangan.....	8
G. Definisi Istilah.....	10
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	13
A. Kajian Teori.....	13
1. Media Pembelajaran Interaktif.....	13
a. Pengertian Media Pembelajaran Interaktif.....	13
b. Ciri-Ciri Media Pembelajaran Interaktif.....	15
c. Fungsi Media Pembelajaran Interaktif.....	17
d. Prinsip Pengembangan Media Pembelajaran.....	19
2. Media Pembelajaran Interaktif Ular Tangga Digital.....	21
a. Pengertian Ular Tangga Digital.....	21
b. Karakteristik Ular Tangga Digital.....	22
c. Kelebihan Media Ular Tangga Digital.....	25
3. Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar.....	27

a. Pembelajaran Matematika.....	27
b. Tujuan Pembelajaran Matematika.....	29
c. Fungsi Pembelajaran Matematika.....	31
d. Ruang Lingkup Pembelajaran Matematika.....	33
B. Kajian Penelitian Yang Relevan.....	43
C. Kerangka Berpikir.....	47
D. Hipotesis.....	50
BAB III METODE PENELITIAN.....	51
A. Jenis Penelitian.....	51
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	52
C. Sumber Data.....	55
D. Populasi dan Sampel.....	56
E. Teknik Pengumpulan Data.....	57
F. Prosedur Penelitian Pengembangan.....	63
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	70
A. Hasil Penelitian.....	70
B. Pengembangan Produk.....	71
BAB V PEMBAHASAN.....	104
A. Proses Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Ular Tangga Digital.....	104
B. Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Ular Tangga Digital.....	114
BAB VI PENUTUP.....	126
A. Simpulan.....	126
B. Keterbatasan Pengembangan.....	127
C. Implikasi Hasil Penelitian dan Pengembangan.....	128
D. Saran.....	128
DAFTAR PUSTAKA.....	130
LAMPIRAN.....	136
DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....	185

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Rincian Kegiatan Penelitian.....	54
Tabel 3. 2 Pedoman Wawancara	58
Tabel 3. 3 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Media.....	59
Tabel 3. 4 Kisi-kisi instrumen validasi ahli materi	60
Tabel 3. 5 Skala Likert.....	61
Tabel 3. 6 Kriteria Kelayakan Produk	62
Tabel 3. 7 Kisi-Kisi Instrumen Respon Siswa	68
Tabel 3. 8 Kisi-Kisi Instrumen Respon Guru	69
Tabel 4. 1 Tabel Analisis Angket Kebutuhan Siswa	
Tabel 4. 2 Komentar dan Saran Ahli Media.....	
Tabel 4. 3 Komentar dan Saran Ahli Materi	
Tabel 4. 4 Hasil Angket Uji Respon Guru	
Tabel 4. 5 Hasil Angket Uji Respon Siswa	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir	50
Gambar 3. 1 Tahap Model Pengembangan ADDIE	52
Gambar 4. 1 Tampilan Website Canva	76
Gambar 4. 2 Tampilan Aplikasi Construct 2	77
Gambar 4. 3 Tampilan Cover	80
Gambar 4. 4 Tampilan Menu Utama	81
Gambar 4. 5 Tampilan Halaman Menu Materi	82
Gambar 4. 6 Tampilan Halaman Mini Game (Drag and Drop)	83
Gambar 4. 7 Tampilan Halaman Unduh Materi Tambahan	84
Gambar 4. 8 Tampilan Menu Video Pembelajaran	85
Gambar 4. 9 Tampilan Halaman Petunjuk Penggunaan	86
Gambar 4. 10 Tampilan Menu Game	87
Gambar 4. 11 Tampilan Halaman Soal	88
Gambar 4. 12 Tampilan Menu Profil pengembang	89
Gambar 4. 13 Tampilan Menu Game Sebelum Revisi	91
Gambar 4. 14 Tampilan Menu Game Setelah Revisi	92
Gambar 4. 15 Tampilan Menu Materi Sebelum Revisi	94
Gambar 4. 16 Tampilan Menu Materi Setelah Revisi	94
Gambar 4. 17 Komentar Guru	99
Gambar 4. 18 Komentar Siswa 1	100
Gambar 4. 19 Komentar Siswa 2	100
Gambar 4. 20 Komentar Siswa 3	100
Gambar 4. 21 Komentar Siswa 4	101

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Lembar Observasi	131
Lampiran 2 Lembar Wawancara	133
Lampiran 3 Angket Analisis Kebutuhan Siswa	136
Lampiran 4 Hasil Keseluruhan Angket Analisis Kebutuhan Siswa.....	138
Lampiran 5 Angket Analisis Kebutuhan Guru.....	140
Lampiran 6 Modul Ajar	142
Lampiran 7 Kisi-Kisi Soal Posttest.....	151
Lampiran 8 Lembar Angket Validasi Ahli Media	154
Lampiran 9 Lembar Angket Validasi Ahli Materi	157
Lampiran 10 Data Hasil Validasi Ahli	160
Lampiran 11 Daftar Nama Siswa Kelas III SDN Glongong 01	161
Lampiran 12 Lembar Angket Uji Respon Peserta	162
Lampiran 13 Data Hasil Uji Respon Siswa	164
Lampiran 14 Lembar Angket Uji Respon Guru	165
Lampiran 15 Dokumentasi Penelitian	167
Lampiran 16 Lembar Persetujuan ACC Ujian Skripsi	169
Lampiran 17 Surat Izin Penelitian	170
Lampiran 18 Surat Balasan Izin Penelitian	171
Lampiran 19 Berita Acara Bimbingan Dan Validasi Sumber Pustaka.....	172
Lampiran 20 Validasi Sumber Pustaka	173
Lampiran 21 Surat Uji Plagiasi.....	178