

ABSTRAK

DARLING KRISMAN ZEGA. Pengembangan Permainan *E-Mathematics Snakes and Ladders* Pada Materi Bangun Datar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SD. Skripsi. Medan: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Medan, 2024.

Penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan untuk mengetahui: (1) kelayakan permainan *E-Mathematics Snakes and Ladders* pada materi bangun datar dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD. (2) Untuk mengetahui kepraktisan permainan *E-Mathematics Snakes and Ladders* pada materi bangun datar dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD. (3) Untuk mengetahui keefektifan permainan *E-Mathematics Snakes and Ladders* pada materi bangun datar dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD. Penelitian ini dilaksanakan di kelas V-A SD Negeri 101775 Sampali yang berjumlah 29 orang siswa. Waktu pelaksanaan penelitian ini dilaksanakan pada semester genap T.A 2023/2024. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian dan Pengembangan (*Research and Development*). Teknik pengumpulan data yang dilaksanakan dalam penelitian ini berupa wawancara, observasi, kuesioner, angket dan tes 20 butir soal. Nilai persentase dari aspek materi yang diberikan oleh validator adalah 85% dengan kriteria kelayakan “**sangat layak**”. Nilai persentase dari aspek soal yang diberikan oleh validator adalah 90% dengan kriteria kelayakan “**sangat layak**”. Nilai persentase dari aspek media yang diberikan oleh validator adalah 80% dengan kriteria kelayakan “**layak**”. Nilai persentase dari aspek kepraktisan yang diberikan oleh validator adalah 82% dengan kriteria kelayakan “**sangat praktis**”. Dari hasil perbandingan rata-rata *pre-test* dan *post-test*, ditemukan bahwa terdapat nilai 60,74% dengan kriteria kepraktisan “**cukup efektif**”.

Kata Kunci : Media, *E-Mathematics Snakes and Ladders*, Bangun Datar

ABSTRACT

DARLING KRISMAN ZEGA. Development of E-Mathematics Snakes and Ladders Game on Plane Geometry Material to Improve Learning Outcomes of Grade V Elementary School Students. Skripsi. Medan: Faculty of Education Universitas Negeri Medan, 2024.

This research was conducted with the aim to determine: (1) the feasibility of the E-Mathematics Snakes and Ladders game on plane geometry material in improving the learning outcomes of grade V elementary school students. (2) to determine the practicality of the E-Mathematics Snakes and Ladders game on plane geometry material in improving the learning outcomes of grade V elementary school students. (3) to determine the effectiveness of the E-Mathematics Snakes and Ladders game on plane geometry material in improving the learning outcomes of grade V elementary school students. This research was conducted in class V-A of SD Negeri 101775 Sampali, consisting of 29 students. The research was carried out in the even semester of the academic year 2023/2024. The type of research used in this study was Research and Development (R&D). Data collection techniques used in this study included interviews, observations, questionnaires, surveys, and a 20-item test. The percentage score for the material aspect given by the validator was 85% with a **"very feasible"** qualification. The percentage score for the question aspect given by the validator was 90% with a **"very feasible"** qualification. The percentage score for the media aspect given by the validator was 80% with a **"feasible"** qualification. The percentage score for the practicality aspect given by the validator was 82% with a **"very practical"** qualification. From the comparison of the average pre-test and post-test scores, it was found that there was a score of 60.74% with a **"moderately effective"** qualification.

Keywords: Media, E-Mathematics Snakes and Ladders, Plane Geometry