

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

Skrripsi yang berjudul: “Pengembangan *Game* Ular Tangga Edukatif Sebagai Media Pembelajaran pada Materi Bangun Datar”.

Oleh

HANANTO ARIF NUGROHO
NIM. 411420026

Telah diperiksa dan disetujui

Hari/tanggal : Kamis/20 November 2025

Waktu : 10.30-12.00 WITA

Tempat : Ruang Sidang Matematika 2

A. Dewan Pembimbing

Dr. Tedy Machmud, M.Pd

1. NIP. 196908251994031002

2. **Drs. Franky Alfrits Oroh, M.Si**

NIP. 196304201990031002

1.....

2.....

B. Dewan Penguji

Dr. Emli Rahmi, M.Si

1. NIP. 198504282014042001

2. **Dewi Rahmawaty Isa, S.Si, M.Pd**

NIP. 198201072008122002

3. **Taulia Damayanti, M.Pd**

NIP. 199106112022032008

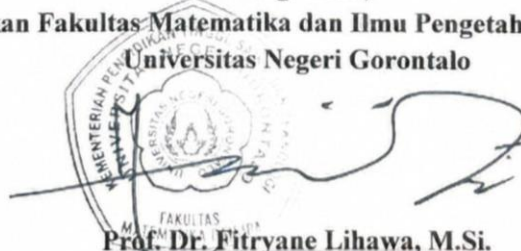
1.....

2.....

3.....

Mengetahui,

Dekan Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam
Universitas Negeri Gorontalo



Prof. Dr. Fitrvane Lihawa, M.Si.
NIP. 196912091993032001

ABSTRAK

Hananto Arif Nugroho, NIM. 411420026. Pengembangan *Game* Ular Tangga Edukatif Sebagai Media Pembelajaran pada Materi Bangun Datar. Program Studi Pendidikan Matematika, Jurusan Matematika, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam (MIPA), Universitas Negeri Gorontalo, 2025.

Pembimbing: **(1) Dr. Tedy Machmud, M.Pd. (2) Drs. Franky Alfrits Oroh, M.Si.**

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk yang layak pada aspek validitas dan aspek kepraktisan dengan mengembangkan media pembelajaran *game* ular tangga edukatif pada materi bangun datar segitiga dan segiempat. Penelitian dan pengembangan atau *Reasearch and development* (R&D) ini menggunakan model ADDIE dengan 5 (lima) tahap, yaitu *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*. Teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan pemberian angket pada subjek. Subjek dari penelitian ini adalah ahli materi, ahli media, guru, dan peserta didik. Hasil kelayakan produk pada aspek validitas dari validator ahli materi mendapat rata-rata 81,25% dengan kriteria sangat valid dan dari validator ahli media mendapat rata-rata 87,45% dengan kriteria sangat valid. Hasil kelayakan produk pada aspek kepraktisan dari respon guru mendapat rata-rata 84,76% dengan kriteria sangat praktis dan dari respon peserta didik mendapat rata-rata 90,72% dengan kriteria sangat praktis. Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian, *game* ular tangga edukatif ini memenuhi kelayakan pada aspek validitas dan kepraktisan sebagai media pembelajaran.

Kata kunci: penelitian pengembangan, ular tangga, media pembelajaran, *game* edukatif.

ABSTRACT

Hananto Arif Nugroho, Student ID Number 411420026. 2025. Development of an Educational Snakes and Ladders Game as a Learning Media for Plane Geometry Material. Undergraduate Thesis, Study Program of Mathematics Education, Department of Mathematics, Faculty of Mathematics and Natural Sciences (FMIPA), Universitas Negeri Gorontalo.

The Supervisors: (1) Dr. Tedy Machmud, M.Pd., (2) Drs. Franky Alfrits Oroh, M.Si.

This research aimed to produce a feasible product in terms of validity and practicality by developing an educational Snakes and Ladders game as a learning medium for plane geometry materials, specifically triangles and quadrilaterals. This Research and Development (R&D) project employed the ADDIE model, which consists of five stages: analysis, design, development, implementation, and evaluation. Data were collected through observation, interviews, and questionnaires administered to the study subjects. The subjects of this research included material expert, media expert, teachers, and students. The product feasibility results in terms of validity showed that the material expert validator obtained an average score of 81.25%, categorized as very valid, while the media expert validator obtained an average score of 87.45%, also categorized as very valid. In terms of practicality, responses from teachers yielded an average score of 84.76%, categorized as very practical, and responses from students yielded an average score of 90.72%, also categorized as very practical. Based on the results and discussion, the educational snakes and ladders game met the feasibility criteria in both validity and practicality aspects, demonstrating its effectiveness as a learning media.

Keywords: Research and Development, Snakes and Ladders Educational Game, Learning Media.

