

## ABSTRAK

**Ari Cahyono.** *Analisis Pembelajaran Matematika pada Kelas 3 Menggunakan Media Permainan Ular Tangga Dua Dadu di SDN 2 Jetak.* Skripsi. Pacitan: STKIP PGRI Pacitan, 2023.

Penelitian ini bertujuan untuk (1) Mendeskripsikan dan mengetahui penggunaan media permainan ular tangga dua dadu pada pembelajaran matematika kelas 3 SDN 2 Jetak (2) Mendeskripsikan respon siswa dengan menggunakan media permainan ular tangga dua dadu pada pembelajaran matematika kelas 3 SDN 2 Jetak.

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif, dengan subjek penelitian adalah siswa kelas 3 sedangkan objek penelitiannya adalah Pembelajaran Matematika pada Kelas 3 Menggunakan Media Permainan Ular Tangga Dua Dadu. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, angket, wawancara, dan dokumentasi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) Media permainan ular tangga dua dadu dapat membantu siswa dalam memahami materi pelajaran matematika. Selain itu, guru tidak kesulitan dalam menggunakan media ini sehingga tercipta pembelajaran yang menyenangkan. 2) Hasil rata-rata respon siswa pada kategori materi yaitu sebesar 80% dan hasil terbesar pada aspek tertarik belajar matematika menggunakan media ini sebesar 83%. Berdasarkan data tersebut dapat dilihat bahwa media permainan ular tangga dapat merangsang minat belajar siswa terhadap pelajaran matematika. Sedangkan pada kategori media mendapatkan rata-rata prosentase sebesar 80%. Prosentase tertinggi pada aspek media pembelajaran mudah digunakan dengan nilai prosentase sebesar 91%. Melalui media siswa dapat meningkatkan minat terhadap pelajaran matematika dan pelajaran berbasis media permainan.

**Kata Kunci:** Matematika, Ular Tangga, Respon Siswa

## **ABSTRACT**

**Ari Cahyono.** *Analysis of Mathematics Learning in Grade 3 Using Two Dice Snakes and Ladders Game at SDN 2 Jetak. Thesis. Pacitan: STKIP PGRI Pacitan, 2023.*

*This study aims to (1) describe and determine the use of media game snakes and ladders two dice in learning mathematics grade 3 SDN 2 Jetak (2) describe student responses using the media game snakes and ladders two dice in learning mathematics grade 3 SDN 2 Jetak.*

*This research was a qualitative research. Research subjects were grade 3 students while the object of the research was learning mathematics in grade 3 using media of snakes and ladders two dice game. Data collection techniques were observation, questionnaires, interviews, and documentation.*

*The results of the study showed that: 1) the media of two dice snake and ladder game help students understand the subject matter of mathematics. In addition, the teacher has no difficulty in using this media. 2) the average result of student responses to material category was 80% and the biggest result to interested aspect in learning mathematics using this media by 83%. Based on the data, it can be seen that the snake and ladder game media can stimulate students' interest in learning mathematics. Meanwhile, the average percentage of media category by 80%. The highest percentage in the aspect of easy-to-use learning media with a percentage by 91%. Through this media, students increase their interest in mathematics and game-based learning.*

**Keywords:** *Mathematics, Snakes and Ladders, Student Response*