



**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *BOARD GAMES SNAKES AND
LADDERS* TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA PADA
MATERI BANGUN DATAR KELAS III SDN MARUNDA 01 PAGI
JAKARTA UTARA**

SKRIPSI

**Diajukan untuk Melengkapi dan Memenuhi
Salah Satu Persyaratan untuk Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan**



Oleh

Muhammad Ilyas Siddiq

1601025341

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PROF. DR. HAMKA**

2020

HALAMAN PENGESAHAN

Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media *Board Games Snakes and Ladders*
Terhadap Hasil Belajar Matematika pada Materi Bangun Datar
Kelas III SDN Marunda 01 Pagi Jakarta Utara

Nama : Muhammad Ilyas Siddiq
NIM : 1601025341

Setelah dipertahankan di hadapan Tim Penguji Skripsi, dan direvisi sesuai saran penguji

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas : Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA
Hari : Sabtu
Tanggal : 7 November 2020

Tim Penguji

	Nama Jelas	Tanda Tangan	Tanggal
Ketua	: Ika Yatri, M.Pd		24/12-20
Sekretaris	: Nurafni, M.Pd		24/12/2020
Pembimbing	: Dr. Gufron Amirullah, M.Pd.		15/12/2020
Penguji I	: Dra. Fitniwilis, M.Pd.		5-12-2020
Penguji II	: Erwin, M.Si		5-12-2020

Disahkan oleh,
Dekan



Dr. Desywan Bandarsyah, M.Pd
NIDN. 0317126903

ABSTRAK

Muhammad Ilyas Siddiq: 1601025341. “Pengaruh Penggunaan Media *Board Games Snakes And Ladders* Terhadap Hasil Belajar Matematika Pada Materi Bangun Datar Kelas III SDN Marunda 01 Pagi Jakarta Utara”. Skripsi. Jakarta: Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA, 2020.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adanya pengaruh dari media *Board Games Snakes And Ladders* terhadap hasil belajar matematika pada materi bangun datar kelas III SDN Marunda 01 Pagi Jakarta Utara Semester 2 Tahun Ajaran 2019/2020. Metode penelitian kuantitatif dengan desain penelitian *Tru Eksperimen*. Sampel yang digunakan adalah *Teknik Sampling Jenuh*. Pada uji validitas dengan menggunakan kolerasi Point Biserial sebanyak 40 soal pilihan ganda dengan 30 soal valid dan 10 soal invalid. Sedangkan pada uji realibilitas menggunakan rumus KR-20 memperoleh memperoleh $r_{hitung} = 0,935 > r_{tabel} = 0,361$, maka data tersebut dapat memiliki soal yang reliabel. Selanjutnya data analisis uji persyaratan yaitu uji normalitas dengan menggunakan uji *Chi – Square* diperoleh hasil dari kelas kontrol yaitu pada *pre-test* $6.63 < 11.1$ dan pada *post-test* $12.55 < 12.6$. Pada kelas eksperimen diperoleh hasil yaitu pada *pre-test* $9.99 < 12.6$ dan pada *post-test* $25.26 < 12,56$, maka dapat disimpulkan bahwa semua data berdistribusi normal. Sedangkan uji homogenitas dengan menggunakan uji *fisher* diperoleh dari hasil *pre-test* kedua kelas yaitu $1,57 < 1,86$ sedangkan pada hasil *post-test* yaitu $1,23 < 1,86$, maka dapat disimpulkan bahwa uji homogenitas tersebut memiliki data varians kelompok berdistribusi homogen. Pada uji hipotesis digunakan uji-t pada soal post-test kelas eksperimen dan kelas kontrol diperoleh $t_{hitung} 6,22$ dan $t_{tabel} 2,01$ pada $\alpha = 5\%$ maka demikian H_0 diterima yang menyatakan bahwa terdapat Pengaruh Penggunaan Media *Board Games Snakes And Ladders* Terhadap Hasil Belajar Matematika Pada Materi Bangun Datar Kelas III SDN Marunda 01 Pagi Jakarta Utara.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, Media *Board Games Sanke And Ladder*, Hasil Belajar, Matematika

ABSTRACT

Muhammad Ilyas Siddiq: 1601025341. *"The Effect of Media Board Games Snakes And Ladders on Mathematics Learning Results on Grade III Flat Building Materials at SDN Marunda 01 North Jakarta". Thesis. Jakarta: Elementary School Teacher Education Study Program Faculty of Teachers and Educational Sciences, Muhammadiyah University Prof. DR. HAMKA, 2020.*

This research aims to determine the influence of board games snakes and ladders media on the results of learning mathematics in grade III flat build material sdn Marunda 01 Morning North Jakarta Semester 2 school year 2019/2020. Quantitative research method with True Experiment research design. The sample used is Saturated Sampling Technique. In the validity test using point biserial correlation as many as 40 multiple choice questions with 30 valid questions and 10 invalid questions. Whereas in the realization test using the formula KR-20 obtained $r_{hitung} = 0.935 > r_{tabel} = 0.361$, then the data can have a reliable question. Furthermore, the data analysis of test requirements that is normality test using Chi – Square test obtained results from control class i.e. in pre-test $6.63 < 11.1$ and in post-test $12.55 < 12.6$. In the experiment class obtained results that are in pre-test $9.99 < 12.6$ and in post-test $25.26 < 12.56$, it can be concluded that all data is distributed normally. While the homogeneity test using fisher test was obtained from the results of the second pre-test class of $1.57 < 1.86$ while in the post-test result of $1.23 < 1.86$, it can be concluded that the homogeneity test has a homogeneous distributed group variance data. In the hypothesis test used t-test on the problem post-test experiment class and control class obtained $t_{hitung} 6.22$ and $t_{tabel} 2.01$ at $\alpha = 5\%$ then H_0 received stating that there is an Influence of Media Use Board Games Snakes And Ladders On Mathematics Learning Results In Flat Build Material Grade III SDN Marunda 01 Morning North Jakarta.

Keywords : *Learning Media, Media Board Games Sanke And Ladder, Learning Results, Mathematics*

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN	iii
ABSTRAK	III
ABSTRACK	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Batasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah	7
E. Manfaat Penelitian	7
BAB II KAJIAN TEORI	9
A. Deskripsi Teoritis	9
1. Teori tentang Media Pembelajaran	9
a. Pengertian Media Pembelajaran	9
b. Board Games Snake and Ladders (Ular Tangga)	10
2. Teori Hasil Belajar Matematika	13
a. Pengertian Belajar	13
b. Hasil Belajar	14
c. Matematika	15
d. Bangun Datar	16
B. Penelitian Relevan	17
C. Kerangka Berfikir	19

D. Hipotesis Penelitian	21
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	22
A. Tujuan Penelitian.....	22
B. Tempat dan Waktu Penelitian	22
C. Metode Penelitian	23
D. Populasi dan Sampel.....	24
1. Populasi	24
2. Sampel	24
3. Teknik Pengambilan Sampel.....	24
4. Ukuran Sampel	25
E. Rancangan Perlakuan	25
1. Materi Pelajaran	25
2. Strategi Pembelajaran	28
3. Pelaksanaan Perlakuan (Prosedur Pembelajaran).....	29
F. Teknik Pengumpulan Data	30
1. Instrumen Variabel Terikat	30
a. Definisi Konseptual.....	30
b. Definisi Operasional.....	30
c. Jenis Instrumen.....	31
d. Kisi-kisi Instrumen.....	31
e. Pengujian Validitas dan Penghitungan Reliabilitas ...	32
2. Instrumen Variabel Bebas	34
a. Definisi Konseptual.....	34
b. Definisi Operasional.....	34
G. Teknik Analisis Data	36
1. Deskripsi Data	36
2. Pengujian Persyaratan Analisis	36
a. Uji normalitas	36
b. Uji Homogenitas.....	36
3. Pengujian Hipotesis Penelitian	37
H. Hipotesis Statistika	38

BAB III HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	39
A. Deskripsi Data	39
1. Identitas Sekolah	39
2. Keadaan dan Kondisi Sekolah.....	40
3. Analisis Instrument Penelitian.....	41
B. Pengujian Prasyaratan Analisis.....	42
1. Deskripsi Data Hasil Pre-Test Peserta Didik	42
2. Deskripsi Data Hasil Post-Test Peserta Didik.....	47
3. Uji Normalitas Data.....	51
4. Uji Homogenitas Varians	55
C. Pengujian Hipotesis	57
D. Pembahasan Hasil Penelitian.....	58
E. Keterbatasan Penelitian	60
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN.....	61
A. Simpulan.....	61
B. Implikasi	61
C. Saran	62
DAFTAR PUSTAKA	63
LAMPIRAN – LAMPIRAN	

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu proses pembelajaran dari seorang pendidik kepada peserta didik dengan tujuan agar anak dapat mengembangkan kepribadiannya sehingga dapat membangun dirinya dan ikut serta bertanggung jawab terhadap pengembangan kemajuan bangsa dan mampu hidup di tengah-tengah masyarakat. Pendidikan dapat mengembangkan peserta didik sesuai dengan minat dan bakat yang dimilikinya. Pendidikan yang berkualitas sangat dibutuhkan demi mewujudkan manusia yang cerdas dan berkarakter sehingga memudahkan manusia untuk melakukan segala aktivitas yang bermanfaat untuk dirinya dan orang lain.

Pendidikan dan pengajaran menginginkan suatu tingkah laku atau kepribadian yang berkembang secara berkelanjutan sepanjang hidup manusia, dan kepribadian bersifat dinamis, terus berubah melalui cara-cara tertentu. Dengan kata lain, pendidikan dipandang mempunyai peranan yang besar dalam mencapai keberhasilan perkembangan kepribadian atau karakter siswa. Untuk mencapai keberhasilan perkembangan kepribadian atau karakter siswa harus dibentuk pondasi awal kecerdasan siswa yaitu dimulai dari pendidikan yang paling dasar, salah satunya adalah pendidikan sekolah dasar.

Pendidikan sekolah dasar adalah jenjang paling dasar pada pendidikan formal di Indonesia. Sekolah dasar ditempuh dalam waktu 6 tahun, mulai dari kelas 1 sampai kelas 6. Lulusan sekolah dasar dapat melanjutkan pendidikan

ke Sekolah Menengah Pertama (atau sederajat). Pendidikan sekolah dasar memberi bekal kemampuan dasar membaca, menulis dan berhitung, pengetahuan dan keterampilan dasar yang bermanfaat bagi siswa sesuai dengan tingkat perkembangannya. Pendidikan sekolah dasar diselenggarakan untuk mengembangkan kepribadian dan karakter siswa, karena disitulah letak pembinaan karakter yang diharapkan siswa dapat memiliki rasa tanggung jawab dan mencintai diri sendiri, keluarga, masyarakat dan negaranya. Secara keseluruhan dalam proses pendidikan di sekolah adalah kegiatan pembelajaran.

Kegiatan pembelajaran merupakan kegiatan yang paling utama. Hal ini berarti berhasil atau tidaknya pencapaian tujuan pendidikan bergantung kepada bagaimana proses pembelajaran yang dialami siswa. Dalam proses pembelajaran guru memiliki peran yang sangat penting. Oleh karena itu, tidak hanya melakukan proses transfer ilmu pengetahuan kepada siswa tetapi juga harus mengembangkan segala kemampuan yang dimiliki siswa.

Guru hendaknya piawai dalam melaksanakan profesinya, menguasai materi pembelajaran secara luas dan mendalam, kreatif dalam menyiapkan model pembelajaran yang cocok untuk peserta didik selama berlangsungnya proses pembelajaran. Karena, keberhasilan tujuan pembelajaran sangat dipengaruhi oleh kompetensi guru profesional sehingga dapat mencetak siswa yang memiliki potensi dan kepribadian yang baik di era persaingan global saat ini. Hal ini berkaitan dengan salah satu mata pelajaran yang merupakan

suatu ilmu universal dan mendasar bagi perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam era persaingan global saat ini, yaitu Matematika.

Matematika merupakan salah satu komponen dari serangkaian mata pelajaran yang mempunyai peranan penting dalam pendidikan. Matematika merupakan salah satu bidang studi yang ada pada semua jenjang pendidikan, mulai dari tingkat sekolah dasar hingga perguruan tinggi Susanto (2014:183).

Dalam mempelajari matematika, seorang guru harus mampu menemukan cara terbaik dalam menyampaikan konsep matematika yang diajarkannya. Namun, kenyataannya hingga saat ini masih ada guru yang memberikan konsep matematika sesuai jalan pikirannya, tanpa memperhatikan bahwa jalan pikiran siswa berbeda dengan jalan pikiran orang dewasa dalam memahami konsep matematika. Selain itu, cara guru dalam menyampaikannya masih menggunakan metode ceramah konvensional dan tidak menggunakan media sebagai alat peraga dengan sejumlah alasannya.

Keadaan ini diindikasikan menjadi salah satu faktor yang menyebabkan rendahnya hasil belajar matematika siswa. Salah satu permasalahan dalam proses pembelajaran di sekolah dasar merupakan rendahnya hasil belajar yang dimiliki siswa.

Sebagai contoh, pada pembelajaran di kelas III SDN Marunda 01 Pagi disampaikan secara klasikal dengan jumlah siswa 30 siswa. Kondisi pembelajaran seperti ini menimbulkan beberapa permasalahan di antaranya siswa hanya 2 jam pelajaran setiap pertemuan untuk masing-masing mata pelajaran. Hasil belajar pada setiap materi belum tentu tercapai tepat waktu

karena waktu yang terbatas dan guru tidak dapat memberikan penjelasan secara efektif serta kurangnya keaktifan siswa dalam proses pembelajaran sehingga siswa hanya mendengarkan materi melalui metode ceramah.

Dari kenyataan inilah perlu adanya penindakan serius agar tujuan pendidikan bisa tercapai dan maksimal. Guru sebagai pendidik dituntut untuk harus bisa mengembangkan metode pembelajarannya serta penggunaan media dalam pembelajaran. Selain itu untuk mendorong siswa aktif belajar karena sebagai pendidik generasi bangsa, guru berkewajiban mencari dan menemukan kesulitan-kesulitan belajar yang dihadapi oleh siswa. Untuk mengatasi kesulitan-kesulitan belajar memerlukan adanya inovasi dan pendekatan, baik dalam menggunakan media ataupun metode penyampaian, sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung aktif, efektif, dan menyenangkan.

Melalui wawancara langsung dengan guru kelas III diketahui bahwa kurangnya keaktifan siswa dalam pembelajaran Matematika. Ditandai dengan siswa lebih sedikit yang mau bertanya, dan sedikit siswa yang mau menjawab pertanyaan. Selain itu guru juga tidak menggunakan media dalam proses pembelajaran, khususnya pada pokok pembahasan Bangun Datar. Guru mengajarkan materi Bangun Datar hanya menggunakan metode ceramah, ini mengakibatkan siswa kurang memahami materi yang diajarkan oleh guru. Dan minat belajar pada mata pelajaran Matematika masih rendah karena kurangnya tingkat penguasaan siswa terhadap materi pembelajaran pada mata pelajaran Matematika yang dapat dilihat dari hasil ulangan harian siswa yang

masih dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 70. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran di SDN Marunda 01 perlu adanya evaluasi dalam proses pembelajaran yang lebih menarik untuk siswa yaitu berupa media untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa.

Oleh karena itu peneliti mencoba memberikan alternatif untuk mengoptimalkan pembelajaran Matematika tentang Bangun Datar di kelas III SDN Marunda 01, melalui penggunaan media *Board Games Snake and Ladder* Matematika. Penggunaan media ini bertujuan untuk mengkonkritkan hal yang masih abstrak pada benak siswa, sehingga dapat dengan mudah diterima siswa. Media pembelajaran merupakan sesuatu yang bersifat meyakinkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan audiens atau siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada diri siswa tersebut (Wati, 2016:3)

Snake and Ladder sendiri merupakan salah satu permainan tradisional. Sehingga *Snake and Ladder* matematika adalah media yang menghubungkan antara permainan tradisional dengan pembelajaran matematika. Diharapkan mampu menjadi media dalam pembelajaran matematika yang menyenangkan dan dapat meningkatkan penguasaan materi siswa pada pokok pembahasan Bangun Datar, media *Snake and Ladder* Matematika juga diharapkan mampu melestarikan salah satu permainan tradisional Indonesia yaitu *Snake and Ladder*.

Penggunaan media dalm proses pembelajaran matematika diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar matematika siswa khususnya pada pokok pembahasan Bangun Datar serta membuat proses pembelajaran menjadi menyenangkan bagi siswa. Berdasarkan latar belakang tersebut, perlu dilakukan penelitian tentang *Snake and Ladder* Matematika yang berjudul: “Pengaruh Penggunaan Media *Board Games Snakes And Ladders* Terhadap Hasil Belajar Matematika Pada Materi Bangun Datar Kelas III SDN Marunda 01 Pagi Jakarta Utara”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan sebelumnya, dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut :

1. Guru masih menerapkan pembelajaran yang klasikal
2. Siswa masih menganggap matematika merupakan pembelajaran yang sulit dan rumit.
3. Hasil belajar matematika siswa rendah atau masih dibawah nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM) pada pokok bahasan bangun datar.
4. Guru tidak menggunakan media dalam pembelajaran matematika pokok bahasan bangun datar.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dari identifikasi masalah tentang hasil belajar di atas, peneliti membatasi masalah penelitian yaitu pengaruh penggunaan media *board games snake and ladders* terhadap hasil matematika pada materi bangun datar kelas III SDN Marunda 01 Pagi Jakarta Utara.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, dapat dirumuskan masalah penelitian ini yaitu, apakah ada pengaruh pada penggunaan media *board games snakes and ladders* terhadap hasil belajar matematika materi bangun datar pada siswa kelas III SDN Maarunda 01 Pagi Jakarta Utara.

E. Manfaat Penelitian

Hasil pelaksanaan penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak, antara lain :

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini dapat menambah wawasan pengetahuan tentang pengaruh penggunaan media *Board Games Snakes And Ladders* terhadap hasil belajar matematika pada materi bangun datar kelas III SDN Marunda 01 Pagi Jakarta Utara.

2. Manfaat Praktis

- a. Siswa lebih mudah memahami pelajaran dan menumbuhkan minat yang tinggi terhadap mata pelajaran Matematika serta meningkatkan hasil belajar siswa secara maksimal, sehingga adanya perasaan senang dalam mengikuti pembelajaran yang dilaksanakan dan lebih interaktif.
- b. Guru sebagai pedoman dalam meningkatkan hasil belajar Matematika siswa melalui media Ular Tangga Matematika.
- c. Sekolah dapat meningkatkan hasil belajar Matematika yang dapat meningkatkan kualitas sekolah dan masyarakat.

- d. Peneliti sebagai acuan untuk menambah wawasan dan memperkaya pengalaman melalui karya ilmiah agar dapat bermanfaat bagi diri sendiri maupun orang lain.



DAFTAR PUSAKA

- Alamsyah Said. 2015 : 240 Strategi Mengajar Multiple Intelligences Mengajar Sesuai Kerja Otak Dan Gaya Belajar Siswa. Jakarta: PRENADA MEDIA GROUP.
- Asyhar. 2012: 8. Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran. Jakarta: Referensi Jakarta.
- Azhar, A. 2015 : 1. Media Pembelajaran. Jakarta: Pt Raja Grafindo Persada.
- Cahyono. 2013. Meningkatkan Kemampuan Berhitung Menggunakan Media Belajar Ular Tangga Di Taman Kanak-Kanak Dharma Wanita 2 Jragan Tembarak Temanggung. Laporan Penelitian UnIIIersitas Negeri Yogyakarta, 4.
- Dimiyati, M. 2013 : 7. Belajar Dan Pembelajaran. Jakarta: Rineka Cipta.
- Fadillah, Ahmad. 2016. Analisis Minat Belajar Dan Bakat Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika, 115.
- Fitri Wulandari, Leonard. 2015. Pengaruh Metode Pembelajaran Example Non Example Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. Seminar Nasional Pendidikan Matematika, 107.
- Hanmalik, O. 2011: 15. Proses Belajar Mengajar. Jakarta: Pt Bumi Arkasa.
- Mudlofir Dan Rusydiyah. 2019 : 121. Desain Pembelajaran Inovatif : Dari Teori Ke Praktik. Depok: Rajawali.
- Nara, Siregar. 2015 : 3. Teori Belajar Dan Pembelajaran.
- Sudjana. 2006 : 3. Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar. Bandung: Pt Remaja Rosdakarya.
- Sudrajat, Hari. 2003 : 8. Undang Undang Pendidikan Nasional. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Sukiman. 2015 : 51. Sistem Penilaian Pembelajaran. Yogyakarta: Media Akademi.
- Sumantoro, Joko. 2013. Pengembangan Perangkat Pembelajaran Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Menggunakan Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. Jurnal Pendidikan Teknik Elektro, 79.

Susanto. 2018 : 56. Belajar Tuntas Filosofi, Konsep Dan Implementasi. Jakarta: Pt Bumi Aksara

Tarigan, Daitin. 2006 : 63. Pembelajaran Matematika Realistik. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi.

Wati. 2016 : 3. Ragam Media Pembelajaran. Kata Pena.

