

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN
SNAKE-AND-LADDER GAME TERHADAP MINAT
BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS II
SDN 57 BANDA ACEH**

SKRIPSI

Diajukan Oleh:

RAIHAN

NIM. 200209083

**Mahasiswa Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan
Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**



**PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
DARUSSALAM – BANDA ACEH
2024 M/ 1446 H**

LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN *SNAKE-AND-LADDER GAME* TERHADAP MINAT BELAJAR MATEMATIKA
SISWA KELAS II SDN 57 BANDA ACEH**

SKRIPSI

**Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK)
Universitas Islam Negetri Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh
Sebagai Bahan Studi Untuk Memperoleh Gelar Sarjana
Dalam Ilmu Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah**

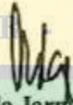
Oleh

**RAIHAN
NIM. 200209083**

Disetujui Oleh:

**جامعہ قرآنی
Pembimbing**

AR RANIRY


**Nida Jarrinta, S.Pd.I., M.Pd
NIP. 198402232011012009**

LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN *SNAKE-AND-LADDER GAME* TERHADAP MINAT BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS II SDN 57 BANDA ACEH

SKRIPSI

Telah Diuji oleh Panitia Munaqasyah Skripsi
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dan dinyatakan Lulus Serta
Diterima Sebagai Salah Satu Beban Studi Program Sarjana (S-1)
Dalam Ilmu Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Pada Hari/ Tanggal :

Rabu, 14 Agustus 2024 M
9 Safar 1446 H

Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi

Ketua,


Nida Jarmita, S.Pd.I., M.Pd
NIP. 198402232011012009

Sekretaris,


Putri Rahma, M.Pd
NIDN. 2006039002

Penguji I,


Dr. Herawati, M.Pd
NIP. 198204042015032005

Penguji II,


Silvia Sandi Wisuda Lubis, S.Pd., M.Pd
NIP. 198811172015032008

Mengetahui,

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry
Darmasalam Banda Aceh




Prof. Safrud M. Lubis, S.Ag., M.A., M.Ed., Ph.D
NIP. 19730121997031003

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Raihan
NIM : 200209083
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Snake-And-Ladder-Game* Terhadap Minat Belajar Matematika Siswa Kelas II SDN 57 Banda Aceh

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan skripsi ini saya:

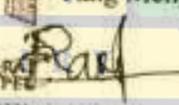
1. Tidak menggunakan ide dari orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggungjawabkannya.
2. Tidak melakukan plagiasi terhadap naskah dan karya orang lain.
3. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebut sumber asli atau tanpa izin pemilik karya.
4. Tidak memanipulasi atau memalsukan data.
5. Mengerjakan sendiri karya ini dan mampu bertanggung jawab atas karya ini.

Bila dikemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya, dan telah melalui pembuktian yang dapat dipertanggungjawabkan dan ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya telah melanggar pernyataan ini, maka saya siap dikenai sanksi berdasarkan aturan yang telah berlaku di fakultas tarbiyah dan keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya

Banda Aceh, 3 Agustus 2024

Yang Menyatakan,


A R 
Raihan

ABSTRAK

Nama : Raihan
NIM : 200209083
Fakultas/ Prodi : Tarbiyah dan Keguruan/ Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul : Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Snake-And-Ladder Game* Terhadap Minat Belajar Matematika Siswa Kelas II SD N 57 Banda Aceh
Pembimbing : Nida Jarmita, S.Pd.I.,M.Pd
Kata Kunci : Media Pembelajaran *snake and ladder game*, Minat Belajar

Proses pembelajaran di kelas II selama ini menunjukkan bahwa peserta didik dalam kelas tersebut belum sepenuhnya memahami materi yang diajarkan, Pada saat proses pembelajaran tidak semua siswa memperhatikan gurunya, ada yang sibuk main sendiri, bercanda dengan kawan sebangkunya, dan ada juga yang sibuk menggambar, dengan demikian terlihat bahwa mereka kurang berminat untuk belajar, hal tersebut berpengaruh pada hasil belajar siswa yang masih tergolong rendah yang belum mencapai KKM, masih banyak peserta didik yang kurang antusias ketika pembelajaran matematika berlangsung, hal ini disebabkan oleh pandangan siswa tentang matematika itu sulit kemudian ditambah dengan kurangnya inovasi media pembelajaran yang digunakan saat belajar matematika.. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran *snake and ladder game* terhadap minat belajar matematika siswa kelas II SD N 57 Banda Aceh. Pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen, desain yang digunakan peneliti adalah *pre-eksperimental* menggunakan rancangan *the one shot case study*, peneliti memberikan *treatment* kemudian memberikan *posttest*. Populasi yang diambil seluruh siswa kelas II yang berjumlah 27 siswa dengan pengambilan sampel menggunakan teknik total sampling atau sampling jenuh yaitu seluruh siswa kelas II. Hasil analisis menunjukkan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0.000. Karena nilai sig $0.000 < 0.05$, maka H_0 yang menyatakan bahwa rata-rata minat belajar siswa sama dengan 80 ditolak. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara rata-rata minat belajar siswa dengan nilai yang dihipotesiskan. Perbedaan rata-rata (*Mean Difference*) yang diperoleh adalah sebesar 51165.55556. Artinya, rata-rata minat belajar siswa setelah penggunaan media pembelajaran *snake and ladder game* secara signifikan lebih tinggi dibandingkan dengan nilai yang dihipotesiskan.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Allah subhanallahu ta'ala atas segala limpahan rahmat, Taufik dan Hidayahnya sehingga penulis dapat menyelesaikan proposal skripsi yang berjudul, “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Snakes and Ladders Game* terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika Kelas II SDN 57 Banda Aceh”

Penulis menyadari bahwa selesainya penulisan sripsi ini tidak terlepas dari bantuan, bimbingan dan arahan berbagai pihak, untuk itu penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar besarnya kepada :

1. Bapak Prof. Dr.H. Mujiburrahman, M.Ag, selaku Rektor UIN Ar- Raniry Banda Aceh beserta seluruh jajarannya yang telah memfasilitasi serta memberi arahan kepada setiap fakultas.
2. Bapak Prof. Safrul Muluk, S.Ag., M.A., M.Ed., Ph.D., selaku Dekan fakultas tarbiyah dan keguruan UIN Ar-Raniry beserta seluruh jajarannya yang telah memfasilitasi dan memberi arahan kepada setiap prodi
3. Bapak Dr. Mawardi, S.Ag., M.Pd, selaku Ketua Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah beserta staf dan para dosen yang telah membantu dan membekali penulis dengan berbagai ilmu pengetahuan
4. Ibu Siti Khasinah, S.Ag.,M.Pd, selaku penesehat akademik yang telah banyak membantu, mengarahkan serta membimbing penulis dari awal penulisan skripsi.

5. Ibu Nida Jarmita, S.Pd.I., M.Pd, selaku Pembimbing Skripsi yang telah membantu, mengarahkan serta membimbing dalam menyelesaikan penulisan skripsi.
6. Bapak Hamdani, S.Pd., M.Pd, Selaku Kepala SD N 57 Banda Aceh yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian serta mengumpulkan data penelitian.
7. Ibu Erlita, S.Pd, selaku Wali kelas II yang telah banyak membantu penulis dalam melaksanakan penelitian
8. Kepada Guru-guru penulis dari sekolah dasar hingga perguruan tinggi, yang telah menuntun dan memberikan banyak ilmunya kepada penulis, semoga menjadi berkah nantinya.

Banda Aceh, 5 Agustus 2024

Penulis,

AR - RANIRY

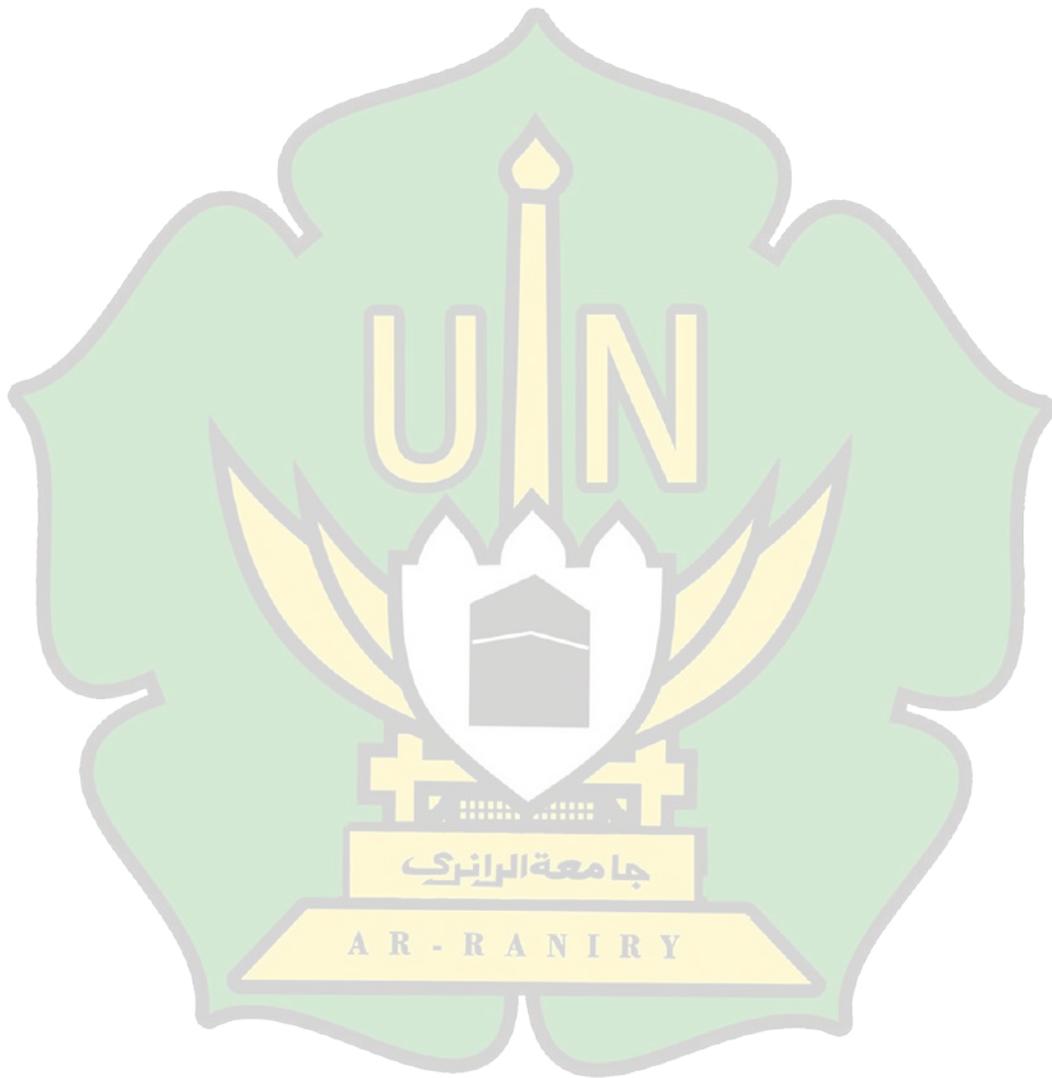
Raihan

UCAPAN TERIMAKASIH

Tanpa mengurangi rasa hormat dan rasa syukur kepada Allah subhanallahu ta'ala, penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Rusli dan Ibu Burhani, selaku orang tua dari penulis yang telah memberikan dukungan secara moril maupun materil dan selalu melangitkan doa doa baik serta menjadi motivasi bagi penulis dalam menyelesaikan skripsi ini, terimakasih telah mengantarkan penulis sampai ke tempat ini.
2. Kepada cinta kasih kakak penulis Maisarah, S.P, dan kedua adik Nurfaddillah dan Qurratun Aini yang telah memberikan dukungan, doa serta motivasi dalam menyelesaikan skripsi
3. Teman teman seperjuangan Siti Asma Riza, Zuriati, Mauli Sarani, Fitri Rahmi, Nadiatul Hikmah, Rizka Mutia, terimakasih telah berjuang bersama sama dan saling memotivasi serta mendoakan satu sama lain.
4. Ifa Masthura, sahabat penulis dari sekolah dasar terimakasih telah kebersamai, memberikan masukan, saran, menyemangati, menemani dan yang selalu mau mendengarkan keluh kesah dalam penyusunan skripsi.
5. Intan Putri Maisarah, sahabat penulis, terimakasih banyak membantu dalam proses penelitian dan juga saling menguatkan dalam penulisan skripsi.
6. Terakhir, terimakasih untuk diri sendiri, yang telah mampu berusaha dan berjuang sejauh ini, mampu mengaendalikan diri dari nerbagai tekanan diluar keadaan dan tidak pernah memutuskan menyerah sesulit apapun proses

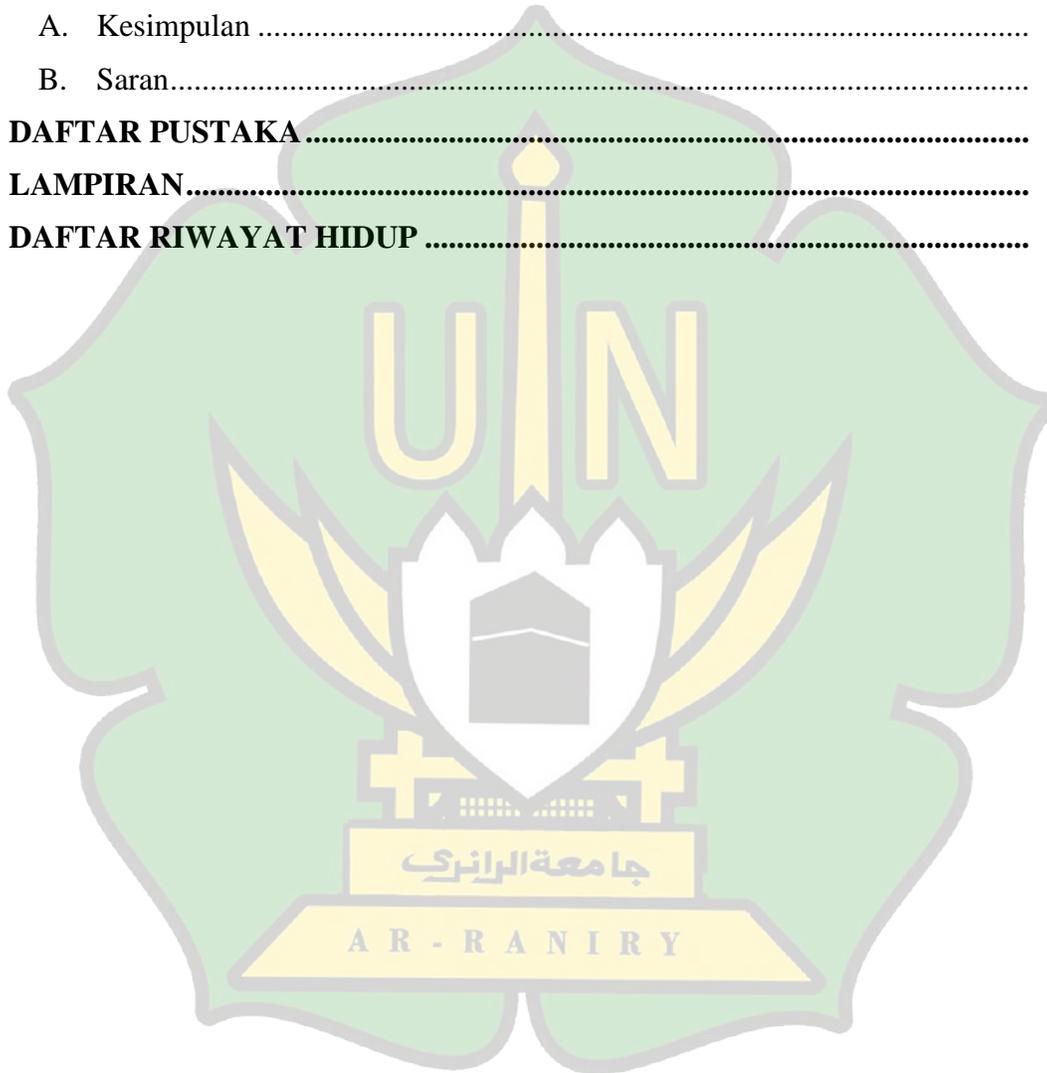
penyusunan skripsi ini dengan menyelesaikan sebaik dan semaksimal mungkin,
ini merupakan pencapaian yang patut dibanggakan untuk diri sendiri.



DAFTAR ISI

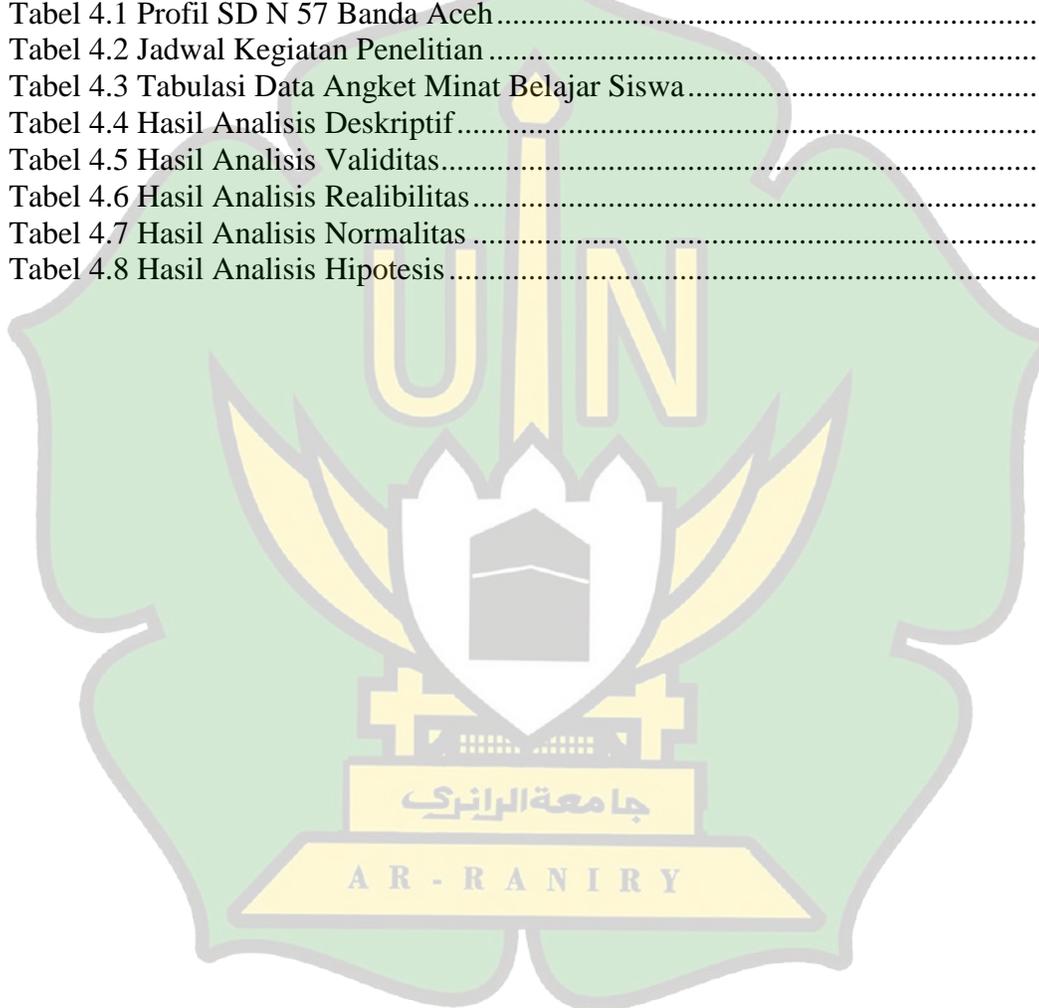
HALAMAN SAMPUL JUDUL	
LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING	
LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI	
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH	v
ABSTRAK	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	9
C. Tujuan Penelitian	9
D. Hipotesis Penelitian.....	9
E. Manfaat Penelitian	11
F. Definisi Operasional.....	13
BAB II LANDASAN TEORITIS.....	16
A. Konsep Belajar dan Pembelajaran	16
B. Media Pembelajaran Snake and ladder game.....	19
C. Minat Belajar.....	31
D. Pembelajaran Matematika	36
BAB III METODE PENELITIAN	44
A. Jenis Penelitian.....	44
B. Populasi dan Sampel	45
C. Teknik Pengumpulan Data.....	46
D. Instrumen Pengumpulan Data	49
E. Teknik Analisis Data.....	50
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	58

A. Deskripsi Penelitian	58
B. Deskripsi Data Penelitian.....	58
C. Pembahasan Penelitian.....	67
BAB V PENUTUP.....	71
A. Kesimpulan	71
B. Saran.....	72
DAFTAR PUSTAKA.....	73
LAMPIRAN.....	77
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	176



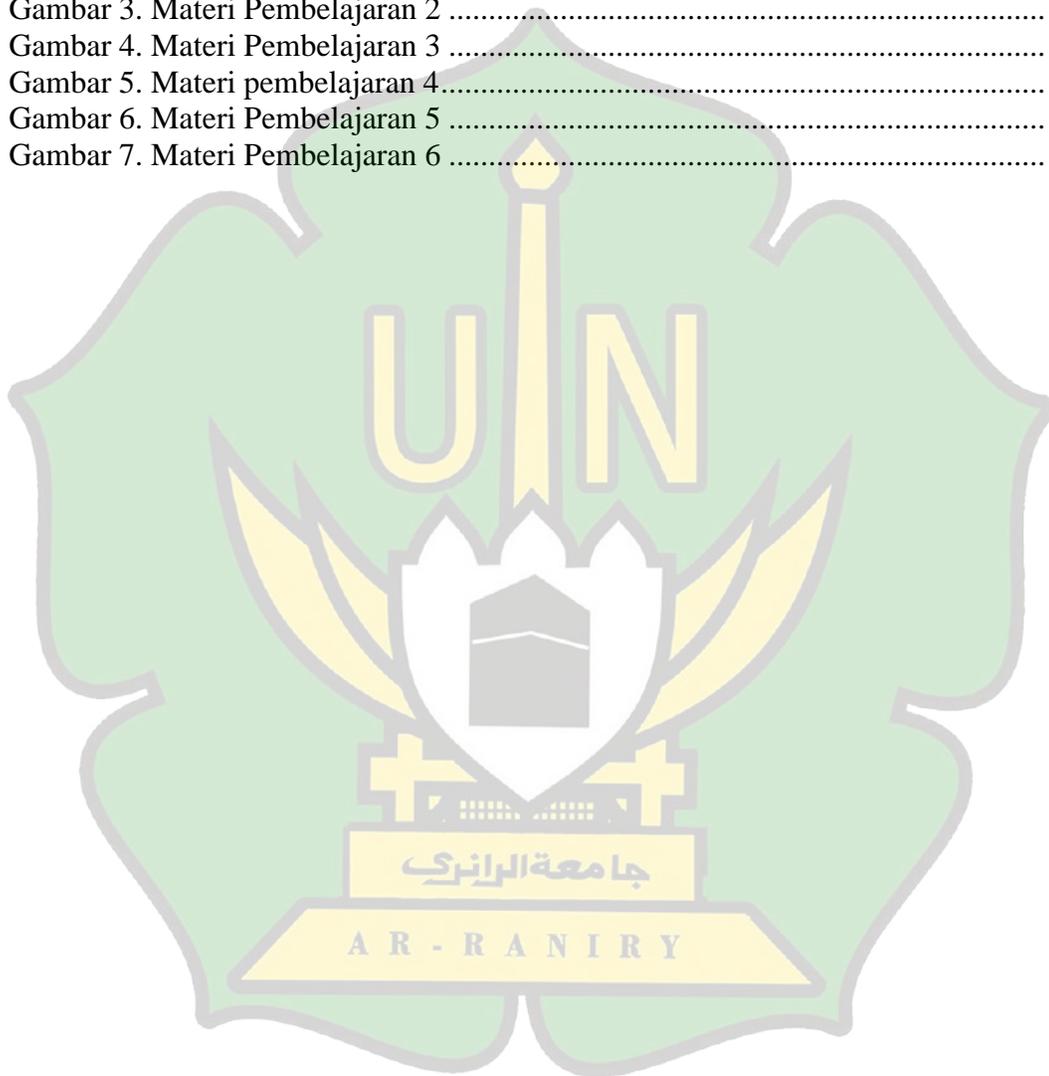
DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 <i>Desain The One Shot Case Study</i>	44
Tabel 3.2 Kriteria Penilaian Angket.....	47
Tabel 3.3 Pernyataan positif dan negatif.....	47
Tabel 3.4 Instrumen Penelitian Angket Minat Belajar Siswa.....	49
Tabel 4.1 Profil SD N 57 Banda Aceh.....	58
Tabel 4.2 Jadwal Kegiatan Penelitian	59
Tabel 4.3 Tabulasi Data Angket Minat Belajar Siswa.....	60
Tabel 4.4 Hasil Analisis Deskriptif.....	61
Tabel 4.5 Hasil Analisis Validitas.....	63
Tabel 4.6 Hasil Analisis Realibilitas.....	64
Tabel 4.7 Hasil Analisis Normalitas	65
Tabel 4.8 Hasil Analisis Hipotesis.....	66



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Media Pembelajaran <i>Snakes and ladders game</i>	22
Gambar 2. Materi pembelajaran 1.....	41
Gambar 3. Materi Pembelajaran 2	41
Gambar 4. Materi Pembelajaran 3	42
Gambar 5. Materi pembelajaran 4.....	42
Gambar 6. Materi Pembelajaran 5	43
Gambar 7. Materi Pembelajaran 6	43



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : Surat Keputusan Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan.....	77
Lampiran 2 : Surat Izin Penelitian	78
Lampiran 3 : Surat Telah Melakukan Penelitian.....	79
Lampiran 4 : Surat Keterangan Plagiasi.....	82
Lampiran 5 : Modul Ajar Pertemuan 1, 2 dan 3	83
Lampiran 6 : Lembar Hasil Validasi	155
Lampiran 7 : Jawaban lembar angket siswa.....	159
Lampiran 8 : Uji Deskriptif.....	162
Lampiran 9 : Uji Validitas.....	166
Lampiran 10 : Uji Realibilitas	168
Lampiran 11 : Uji Normalitas	169
Lampiran 12 : Uji Hipotesis.....	170
Lampiran 13 : Dokumentasi kegiatan penelitian	171
Lampiran 14 : Taber r-Hitung.....	174



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran atau dalam bahasa Inggris biasa di sebut dengan *learning* merupakan kata yang berasal dari *to learn* atau belajar, kata pembelajaran merupakan perpaduan dari dua aktivitas belajar dan mengajar. Aktivitas belajar secara metodologis cenderung lebih dominan kepada peserta didik, sedangkan mengajar secara intruksional dilakukan oleh pendidik atau guru, jadi istilah pembelajaran adalah ringkasan dari kata belajar dan mengajar. Pembelajaran adalah proses perubahan yang dilakukan secara sadar dan disengaja yang dimaksud menunjuk pada adanya suatu kegiatan yang sistematis dalam rangka menciptakan suatu perubahan dalam diri peserta didik menuju lebih baik. Selama proses pembelajaran terjadi peserta didik akan terlibat dalam berbagai hal yang terkait dengan pembelajaran, pembelajaran lebih diarahkan kepada perubahan yang lebih baik dari sebelumnya, perubahan yang dimaksud segala hal yang dimiliki oleh peserta didik.

Ketika tercipta perubahan maka dapat diketahui bahwa ada hasil dari pembelajaran yang sudah dilaksanakan. Bloom merupakan salah satu ahli yang mengkaji hasil pembelajaran dalam dunia pendidikan, dan konsep yang dikemukakan oleh bloom bernama taksonomi bloom. Taksonomi bloom membagi tujuan pendidikan dalam 3 ranah, yaitu: 1) *Cognitive domain* (ranah kognitif) mencakup perilaku-perilaku yang menitikberatkan pada aspek intelektual, seperti pengetahuan, pengertian dan keterampilan berpikir; 2) *Affective domain* (ranah afektif) mencakup

perilaku-perilaku yang menekankan pada aspek perasaan dan emosi seperti minat, sikap, apresiasi dan penyesuaian diri.³) *Psychomotor domain* (ranah psikomotor) yang mencakup perilaku-perilaku yang menekankan aspek keterampilan motorik seperti tulisan tangan, mengetik, berenang dan lainnya.¹

Pada pembelajaran di sekolah dasar terdapat beberapa mata pelajaran yang dipelajari, salah satunya adalah matematika. Matematika diberikan sejak sekolah dasar supaya dapat membekali peserta didik agar memiliki kemampuan berpikir logis, analisis, sistematis, kritis serta kreatif. Selain itu juga dengan adanya pelajaran matematika diharapkan peserta didik mampu mengembangkan kemampuan matematika dalam memecahkan masalah yang dijumpai dalam kehidupannya.

Hal ini sejalan dengan dengan tujuan pelajaran matematika yang tertuang dalam Permendikbud no 22 tahun 2016 yaitu: Pertama, Memahami konsep matematika, mendeskripsikan bagaimana keterkaitan antar konsep matematika dan menerapkan konsep atau logaritma secara efisien, luwes, akurat, tepat dalam memecahkan masalah. Kedua, Menalar dari pola sifat matematika, mengembangkan atau memanipulasi matematika dalam menyusun argumen, merumuskan bukti atau mendeskripsikan argumen dan pernyataan matematika. Ketiga, Memecahkan masalah matematika yang meliputi kemampuan memahami masalah, menyusun model penyelesaian matematika, menyelesaikan model matematika dan memberi solusi yang tepat, serta Keempat, Mengomunikasikan argumen atau gagasan dengan diagram,

¹ M. Andi Setiawwan, *Belajar dan Pembelajaran*, (Uwais Inspirasi Indonesia, 2021), h. 20-24.

tabel, simbol atau media lainnya agar dapat memperjelas permasalahan atau keadaan.²

Namun pada kenyataannya matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang tidak disukai oleh sebagian besar peserta didik, pandangan peserta didik tentang mata pelajaran matematika sebagai mata pelajaran yang sulit masih banyak ditemui dan didapatkan, Sehingga tidak heran dalam pembelajaran matematika banyak siswa yang tidak terlalu suka dengan matematika dan hal itu menyebabkan nilai dalam mata pelajaran matematika kurang memuaskan pandangan seperti ini yang mengakibatkan peserta didik menjadi kurang aktif di kelas.

Tugas pokok seorang pendidik adalah membelajarkan peserta didik. Masalah utama yang dihadapi dan perlu dipecahkan ialah apakah yang dapat dan harus dilaksanakan, selanjutnya bagaimana ia harus melakukannya. Dalam hubungan dengan kegiatan belajar mengajar antara pendidik dan peserta didik tidak selamanya berjalan dengan lancar, bahkan tidak jarang menimbulkan kebingungan atau salah pengertian, hal ini akan berakibat pada proses pemahaman dan pengertian materi pelajaran yang disampaikan oleh pendidik.

Sehubungan dengan itu para pendidik juga dituntut agar mampu menggunakan media pembelajaran dalam melaksanakan pembelajaran sesuai dengan kebutuhan peserta didik, dan tidak tertutup kemungkinan bahwa media pembelajaran

² Nurika malik, karlimah, Rancangan media permainan ilar tangga pada materi penjumlahan dan pengurangan pecahan penyebut berbeda di sekolah dasar, Edu cendekia : *Jurnal ilmiah kependidikan*, vol 2, no 2, 2022.

tersebut sesuai dengan adanya perkembangan pembelajaran yang semakin di perbaharui.³

Media pembelajaran adalah alat bantu atau alat yang digunakan untuk mempermudah penyampaian sesuatu informasi dalam dunia pendidikan, alat peraga dapat juga diartikan sebagai alat bantu yang digunakan untuk membantu proses pembelajaran agar pesan yang ingin disampaikan dapat diterima dengan baik, sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan efektif dan efisien. Oleh karena itulah pendidik dan peserta didik mampu berinteraksi dengan mudah dan menciptakan pembelajaran yang tidak membosankan dalam penyampaian materi sehingga pembelajaran selalu ditunggu oleh peserta didik karena belajar dengan menggunakan alat peraga atau alat bantu selalu menciptakan pengalaman baru bagi peserta didik.⁴

Penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran sangat memberikan peran dalam hasil belajar siswa antara lain: Pertama, Penggunaan alat peraga dapat menjadikan peserta didik lebih serius dan fokus dalam pembelajaran matematika. Kedua, Adanya media pembelajaran membuat peserta didik lebih aktif, sehingga proses pembelajaran menjadi hidup. Ketiga, Dengan menggunakan media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.⁵

³ Dwi Agustin Irmawati, *Media Pembelajaran Matematika*, (Pemeral Edukreatif, Tulungagung, 2020), h. 2

⁴ Septianty, Pengaruh penggunaan media permainan ular tangga terhadap hasil belajar siswa ilmu pengetahuan sosial kelas IV SDN 05 Inderalaya. *Jurnal pendidikan*, h.1-12.

⁵ Rusmawati, Penggunaan Alat Peraga Langsung Pada pembelajaran Matematika Dengan Materi Pecahan Sederhana Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa *Jurnal, Ilmu Pengetahuan Sosial, Sains, dan Humaniora* Vol. 3, No. 2, Juni 2017, h. 313.

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan peneliti dan wawancara peneliti dengan guru di SDN 57 Banda Aceh pada tanggal 12 februari 2023 diketahui proses pembelajaran di kelas II selama ini menunjukkan bahwa peserta didik dalam kelas tersebut belum sepenuhnya memahami materi yang diajarkan, Pada saat penulis melakukan observasi pada materi penjumlahan dan pengurangan guru meminta siswa siswi untuk keluar kelas mencari 20 batu kecil, setelah itu guru mengarahkan siswa siswi kembali ke kelas untuk belajar penjumlahan dan pengurangan melalui media batu tersebut, tetapi dengan cara tersebut hanya beberapa siswa yang mau mendengarkan arahan guru.

pada saat guru meminta mereka menghitung batu tidak semua dari mereka mau memperhatikan gurunya, ada yang sibuk main sendiri, bercanda dengan kawan sebangkunya, menyusun batu yang telah di cari diluar menjadi bunga, dan ada juga yang sibuk menggambar, dengan demikian terlihat bahwa mereka kurang berminat untuk belajar, hal tersebut berpengaruh pada hasil belajar siswa yang masih tergolong rendah yang belum mencapai KKM, masih banyak peserta didik yang kurang antusias ketika pembelajaran matematika berlangsung, hal ini disebabkan oleh pandangan siswa tentang matematika itu sulit kemudian ditambah dengan kurangnya inovasi media pembelajaran atau alat peraga yang digunakan saat belajar matematika.

Anak usia SD sedang mengalami perkembangan pada tingkat berpikirnya. Hal ini karena tahap berpikir mereka masih belum formal, siswa SD kelas satu sampai tiga merupakan kelas rendah yang kemungkinan besar mereka masih berpikir pada tahap rendah (Pra- konkret). yang mana pemikiran mereka masih harus berupa bentuk

konkret, untuk itu perlu adanya jembatan yang dapat menetralsir perbedaan atau pertentangan tersebut. Sedangkan dilain pihak matematika adalah ilmu deduktif, abstrak, dan menggunakan bahasa simbol yang memiliki banyak arti. Mengingat adanya perbedaan karakteristik tersebut maka diperlukan kemampuan khusus dari seorang pendidik untuk menjembatani antara dunia anak yang belum berpikir secara deduktif agar dapat mengerti dunia matematika yang deduktif.⁶

Keberhasilan proses belajar mengajar dapat nilai dari antusias siswa dalam mengikuti pelajaran di kelas. Ketika seorang siswa memiliki minat dalam dirinya maka siswa tersebut akan rajin dan senang belajar dikelas, selain itu siswa akan menjadi aktif untuk dapat memahami pelajaran. Jika hanya guru yang antusias dalam proses pembelajaran sedangkan siswanya tidak, maka hal ini tidak dapat menumbuhkan minat belajar siswa dan materi yang disampaikan pun tidak akan sepenuhnya diterima oleh siswa. Penggunaan alat peraga dalam pembelajaran dirasa sangatlah penting untuk menunjang proses pembelajaran.

Salah satu media pembelajaran pembelajaran yang dapat diaplikasikan oleh guru dalam pembelajaran adalah media pembelajaran permainan ular tangga, media pembelajaran ini dapat menjadikan siswa aktif dan kreatif serta menjadikan suasana belajar menjadi menyenangkan karena siswa dapat belajar sambil bermain. Sehingga siswa akan belajar dengan menggunakan media pembelajaran tersebut dapat tercapai

⁶ Observasi, kelas 2, SDN 57 Banda aceh, pada tanggal 12 februari 2023

tujuan pendidikannya.⁷ Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran permainan ular tangga adalah salah satu solusi untuk menumbuhkan minat belajar siswa pada mata pelajaran matematika SDN 57 Banda Aceh.

Media pembelajaran *snakes and ladders game* atau permainan ular tangga adalah sebuah media bermain anak, ular tangga merupakan salah satu permainan tradisional yang sampai saat ini masih eksis dimainkan oleh anak. Media pembelajaran ular tangga dapat dimodifikasi sedemikian rupa hingga dapat dibawa ke lingkungan pembelajaran, khususnya pembelajaran di tingkat sekolah dasar.⁸ Permainan ular tangga adalah media pembelajaran yang sangat mudah untuk dibuat dan digunakan, namun memiliki dampak yang besar dalam proses pembelajaran di kelas. Permainan ular tangga dapat menjadikan iklim proses pembelajaran efektif, menyenangkan, interaktif dan aktif untuk peserta didik.

Media pembelajaran permainan ular tangga merupakan jenis kegiatan pembelajaran dengan menggunakan lembaran papan. Lembaran papan tersebut terbagi dalam beberapa kotak, dan dalam kotak-kotak tersebut terdapat beberapa gambar tangga dan ular yang menghubungkan satu kotak dengan kotak lainnya. Namun dalam permainan ular tangga yang diterapkan dalam pembelajaran diberikan beberapa variasi yang dapat diaplikasikan dalam pembelajaran. Variasi tersebut antara lain adalah aturan saat naik dan turun ditentukan tidak hanya sesuai gambar

⁷ Neni Sri Nurhayani, Penggunaan Media Ular Tangga terhadap Minat Belajar Siswa, *Jurnal al muizzah*, Vol. 3, No 1, 2021

⁸ Imam Baiquni, Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga terhadap Hasil Belajar Matematika, *JKPM*, Vol. 1, No 2, 2016, h. 193-203.

ular atau tangga, namun juga ditentukan dengan menjawab tugas yang telah disediakan oleh guru. permainan ular tangga secara tidak langsung memberikan pengalaman bermain sekaligus belajar kepada peserta didik.⁹

Para peneliti sebelumnya juga telah meneliti penelitian dan pengembangan media pembelajaran ular tangga, seperti penelitian yang dilakukan oleh Nur Kholifah dalam penelitiannya yang berjudul “ Pengaruh Penggunaan Alat Peraga Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas 4 MIN 3 Metro Pusat”. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa Terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan Alat Peraga Ular Tangga terhadap hasil belajar Matematika kelas IV MIN 3 Metro. Selain itu dalam penelitian yang lainnya yang dilakukan oleh imam baiquni yang berjudul penggunaan media ular tangga terhadap hasil belajar matematika dengan diperoleh t-hitung (4,3838) > t-tabel (2,0018) dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media ular tangga terhadap hasil belajar matematika siswa.¹⁰ Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan alat peraga sangat berpengaruh terhadap proses pembelajaran di kelas.

Bedasarkan permasalahan yang ada di SDN 57 Banda Aceh, peneliti tertarik untuk meneliti “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Snakes and Ladders Games* Terhadap Minat Belajar Matematika Siswa Kelas II SDN 57 Banda Aceh” Media Pembelajaran yang akan digunakan peneliti memiliki kebaruan dibandingkan

⁹ Hardika Saputra dkk, Meningkatkan Kemampuan Kognitif Aritmatika Anak dengan Menggunakan Alat Peraga Permainan Ular Tangga, *Jurnal Pendidikan*, Vol. 4, No. 1, 2023, h. 91-98

¹⁰ Imam Baiquni, Penggunaan Media Ular Tangga terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa, *Jurnal Kajian Pendidikan Matematika*, Vol. 1, No. 2, 2016, h. 203

penelitian terdahulu. Media Pembelajaran di desain sendiri oleh penulis melalui *platform canva* yang kemudian di cetak dalam ukuran yang dapat digunakan oleh satu kelas bukan perorangan, sehingga dalam penggunaannya akan membuat siswa lebih terpusat pada satu titik, Selain itu setiap petak dalam permainan akan ada soal , Media pembelajaran yang digunakan ini juga tidak siswa berlomba-lomba mencapai finish, akan tetapi juga akan membuat siswa berlomba –lomba dalam mengumpulkan poin sehingga meskipun disajikan dalam permainan peserta didik akan tetap belajar dengan benar untuk menjawab soal yang diberikan.

B. Rumusan Masalah

Bedasarkan latar belakang masalah diatas, maka rumusan masalah penelitian ini adalah apakah penggunaan media pembelajaran *snake and ladder game* dapat meningkatkan minat belajar matematika siswa kelas II di SDN 57 Banda Aceh?

C. Tujuan Penelitian

Bedasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran *snake and ladder game* dalam meningkatkan minat belajar matematika siswa kelas II SDN 57 Banda Aceh.

D. Hipotesis Penelitian

Untuk menjawab rumusan masalah dalam penelitian ini, maka dapat dijawab dengan menyusun hipotesis, Hipotesis adalah jawaban sementara atas dugaan

eksperimenter tentang parameter dari suatu populasi. Hipotesis merupakan suatu prosedur yang dilakukan untuk membuat inferensi tentang populasi dari suatu sampel. Hipotesis terbagi menjadi 2 yaitu:

1. Hipotesis Nol (*Null Hypotheses*), adalah hipotesis yang menyatakan tidak ada efek, tidak ada pengaruh atau tidak ada perbedaan. Hipotesis nol biasanya dinotasikan dengan H_0 .
2. Hipotesis Tandingan (*Alternative Hypotheses*), adalah hipotesis yang menyatakan ada efek, ada pengaruh, atau adanya perbedaan. Hipotesis tandingan biasanya dinotasikan dengan H_a .¹¹

Dalam buku statistika penelitian matematika yang dikemukakan oleh ruben sonda bahwa hipotesis penelitian uji t satu sampel/ *one sampel t test* dengan menggunakan teknik uji dua pihak dengan hipotesis statistik adalah:

$H_a : \mu_1 \neq 80\%$: Minat siswa kelas A tidak sama dengan 80 %

$H_0 : \mu_1 = 80\%$: Minat siswa kelas A sama dengan 80%¹²

Bedasarkan tujuan penelitian dan asumsi diatas, maka hipotesis dari penelitian ini adalah Terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media Pembelajaran *Snakes and Ladders Game* yaitu minat belajar matematika siswa kelas II SDN 57 Banda Aceh tidak sama dengan 80%.

¹¹ GetutPramessti, *Kupas Tuntans, Data Penelitian dengan SPSS 22*, (Jakarta: Elex Media Komputindo, 2014), h. 3

¹² Ruben Sonda, *Statistika Pendidikan Matematika*, (Bandung: Kreator Cerdas Indonesia, 2022), h 122.

Bedasarkan paparan diatas maka hipotesis statistik dalam penelitian ini adalah:

Ha : $\mu_1 \neq 80\%$: Terdapat pengaruh yang signitifikan dari penggunaan media Pembelajaran *Snakes and Ladders Game* yaitu minat belajar matematika siswa kelas II SDN 57 Banda Aceh tidak sama dengan 80%.

H₀ : $\mu_1 = 80\%$: Tidak terdapat pengaruh yang signitifikan dari penggunaan media pembelajaran *Snakes and Ladders Game* yaitu minat belajar matematika siswa kelas II SDN 57 Banda Aceh sama dengan 80%.

E. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Secara Teoritis

1. Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di SD/MI sehingga dapat berengaruh positif bagi hasil belajar peserta didik.
2. Penelitian ini disusun untuk menjadi acuan untuk mendukung proses belajar mengajar agar lebih bermakna dan menyenangkan.
3. Sebagai alternatif pendidik dalam memilih alat peraga

b. Secara Praktis

1. Bagi peneliti, sebagai pengalaman untuk menambah wawasan dalam menerapkan praktek pembelajaran di kelas melalui media yang sesuai dengan pembelajaran.

2. Bagi Sekolah, dapat memajukan sekolah dengan mengadakan media pembelajaran *snake and ladder game* ini diharapkan dapat membantu sekolah dalam mengevaluasi kinerja guru
3. Bagi Guru,
 - a. Berguna kepada seluruh guru untuk menerapkan media pembelajaran tersebut untuk membuat siswa semangat dalam mengikuti pembelajaran
 - b. Dapat dijadikan referensi dalam mengajarkan materi bagi siswa.
 - c. Menumbuh kembangkan kreatifitas dalam penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran
 - d. Merangsang siswa berperan aktif dalam proses pembelajaran dan tidak membosankan bagi siswa.
 - e. Dapat memperbaiki dan meningkatkan pembelajaran matematika dikelas sehingga permasalahan yang dihadapi oleh guru dapat dioptimalkan.
4. Bagi Peserta didik, dapat meningkatkan minat belajar matematika khusus pada pokok pembahasan.
5. Bagi peneliti lain, Media pembelajaran *Snakes and Ladders Game* matematika ini dapat diuji cobakan pada materi serta mata pelajaran yang lain dan dalam skala yang lebih luas.

F. Definisi Operasional

a. Media Pembelajaran *snakes and ladders game*

Media pembelajaran *snakes and ladders game* dalam penelitian ini adalah suatu alat bantu yang digunakan untuk membantu guru dalam proses belajar matematika agar lebih bermakna dan menyenangkan, alat peraga *snakes and ladders game* ini ialah suatu permainan yang berbentuk papan yang dimainkan secara berkelompok. Papan permainan ini dibagi dalam kotak-kotak kecil dan di beberapa kotak digambar beberapa *snakes and ladders* yang menghubungkannya dengan kotak lain.

Media pembelajaran *snakes and ladders game* atau permainan ular tangga ini bersifat ringan, sederhana, mendidik, menghibur, dan sangat interaktif jika dimainkan bersama-sama. Permainan ular tangga ini ringan jika dibawa, mudah dimengerti karena peraturan permainannya sederhana, mendidik, dan menghibur anak-anak dengan cara yang positif.¹³

Media pembelajaran *snake and ladder game* dalam penelitian ini adalah Inovasi media pembelajaran yang didesain sendiri oleh penulis di aplikasi *canva* yang kemudian di cetak dengan ukuran panjang 1 meter dan lebar 2 meter, selanjutnya untuk dadu juga dibuat langsung oleh penulis dengan bahan utama kardus yang dilapisi karton warna pink agar tampilan lebih menarik. Penggunaan media pembelajaran *snake and ladder game* diharapkan dapat melatih jiwa

¹³ Sri Susi Hermawani, *Penerapan Snakes and Ladders Game untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Inggris pada Peserta Didik Materi this is me*, Serambi konstruktivis, vol 1, no 4, 2019.

berkompetensi siswa dalam meningkatkan minat belajar siswa sehingga berpengaruh pada hasil belajar yang lebih baik lagi.

b. Pembelajaran Matematika

Matematika ialah salah satu ilmu yang mempunyai keterkaitan paling erat dengan cabang ilmu yang lainnya, matematika selalu digunakan dalam kehidupan sehari-hari, dari sejak bangun tidur, melihat waktu, mengukur kecepatan, memprediksi jarak dan seterusnya hingga kembali tidur tidak lepas dari matematika, oleh karena itu penguasaan kompetensi matematika menjadi penting, namun matematika masih dianggap mata pelajaran yang sulit dimengerti karena matematika yang diajarkan tidak relevan dengan konteks peserta didik.¹⁴

Salah satu cara agar belajar matematika menyenangkan serta mengasyikkan bagi peserta didik adalah dengan menggunakan alat peraga atau media pembelajaran, dalam penelitian ini peneliti memilih media pembelajaran *snake and ladder game* atau permainan ular tangga yang merupakan salah satu bentuk variasi permainan tradisional ular tangga pada umumnya. Permainan ini dimodifikasi agar pelajaran matematika dapat dimuat dari permainan klasik ini. Dengan menggunakan media pembelajaran permainan ini, peserta didik akan tertarik dan antusias dalam mengikuti pembelajaran matematika, karena selain bermain peserta didik juga belajar secara menyenangkan. Pada penelitian ini penulis mengaplikasikan media pembelajaran

¹⁴ Yohana setiawan, Pengembangan Model Pembelajaran Matematika SD Berbasis Permainan Tradisional Indonesia dan Pendekatan Matematika Realistic, *Jurnal pendidikan dan kebudayaan*, Vol. 10, No.1, 2020, h. 12-21.

snake and ladder game pada pertemuan ke-1 materi menghitung, membaca dan menulis bilangan 1 sampai 50, kemudian pada pertemuan ke-2 materi nilai tempat dan pada pertemuan ke-3 materi membandingkan 2 bilangan atau lebih.

c. Minat Belajar

Minat belajar dalam penelitian ini adalah ketertarikan yang dimiliki siswa yang mendorong dan mengarahkan perilaku mereka kepada pencapaian tujuan yang ingin dicapainya dalam mengikuti pembelajaran di kelas, minat belajar siswa erat hubungan dengan kepribadiannya, motivasi, ekspresi dan konsep diri, faktor genetik dan pengaruh lingkungan sekitar". Istilah minat banyak digunakan dalam berbagai bidang dan situasi, tapi dalam uraian ini akan lebih diarahkan pada bidang pendidikan khususnya dalam bidang pembelajaran matematika.¹⁵

Minat Belajar dalam penelitian ini adalah perasaan senang, keterlibatan, ketertarikan, perhatian siswa serta semangat dalam mengikuti pembelajaran matematika dikelas. Dalam penelitian ini untuk meningkatkan minat belajar siswa penulis akan mengaplikasikan media pembelajaran *snake and ladder game* atau permainan ular tangga yang merupakan suatu media atau alat yang dirancang atau dibuat semenyenangkan mungkin agar peserta didik tertarik dan dapat memfokuskan energi pada pembelajaran di kelas. Suatu aktivitas yang menyenangkan akan meningkatkan suatu pemahaman konsep, prinsip, atau prosedur serta akan

¹⁵ Nurlina Ariani, Zulaini Masruro, *Buku Ajar Belajar dan Pembelajaran*, Bandung :Widina bhakti persada, 2022, Hal 25-26

meninggalkan kesan yang senantiasa akan diingat oleh peserta didik dalam kurung waktu yang relatif lama dan juga akan berpengaruh pada meningkatnya hasil belajar peserta didik. Dalam penelitian ini penulis berasumsi jika minat belajar lebih dari 80% maka minat siswa tercapai.



BAB II

LANDASAN TEORITIS

A. Konsep Belajar dan Pembelajaran

1. Definisi Belajar

Belajar adalah salah satu komponen dari ilmu pendidikan yang berhubungan dengan tujuan dan bahan acuan interaksi, baik yang bersifat eksplisit (terlihat) maupun implisit (tersembunyi), sejalan dengan itu belajar dapat difahami sebagai berusaha dan berlatih supaya mendapat suatu kepandaian yang diharapkan. Dalam implementasinya, belajar merupakan kegiatan pribadi seseorang untuk memperoleh pengetahuan. Para ahli psikologi dan guru-guru pada umumnya memandang belajar sebagai kelakuan yang berubah, pandangan ini dengan tegas dapat memisahkan pengertian proses belajar dengan kegiatan yang semata-mata bersifat hafalan.¹⁶

Belajar juga sering diartikan sebagai proses atau hasil. Berdasarkan pemikiran tersebut, kata kunci dalam pengertian belajar adalah perubahan, watak dan waktu. Jadi belajar dapat dilihat dari membandingkan tingkah laku yang terjadi sebelum individu belajar pada situasi belajar dan tingkaah laku yang dapat ditunjukkannya setelah diberi perlakuan. Perubahan tersebut yaitu peningkatan kemampuan dalam bentuk penampilan maupun perlakuan. Hasil belajar juga menunjukkan adanya perubahan watak sikap, minat dan nilai.¹⁷ Jadi berdasarkan paparan diatas dapat disimpulkan bahawa belajar merupakan suatu kegiatan yang dilakukan oleh individu

¹⁶ Syaiful Sagala, *Konsep dan Makna Pembelajaran*, (Bandung: Alfabeta, 2017), h. 11-12

¹⁷ Anisah Basleman, Syamsu Mappa, *Teori Belajar Orang Dewasa*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya), h. 8.

secara disengaja, dengan belajar kita dapat memperoleh informasi, keterampilan, sikap baru maupun nilai jika di jenjang pendidikan, belajar sejatinya dapat merubah pandangan, tingkah laku dan lainnya biasanya dapat berlangsung sepanjang hayat.

2. Prinsip-prinsip Belajar

Belajar menurut teori asosiasi (Koneksionisme) merupakan proses pembentukan asosiasi atau hubungan antara stimulus (perangsang) yang mengenai individu melalui pengindraan dengan respon (reaksi) yang diberikan individu terhadap rangsangan tadi. Berbagai eksperimen dilakukan para ahli psikologi tentang proses belajar mengajar yang berhasil mengungkapkan serta menemukan sejumlah prinsip yang merupakan dasar-dasar dalam melakukan proses belajar mengajar, adapun prinsip-prinsip tersebut antara lain:

- a *Law of Effect* yaitu apabila hubungan antara stimulus dengan respon terjadi dan diikuti dengan keadaan memuaskan, maka hubungan itu diperkuat. Sebaliknya jika hubungan tersebut diikuti dengan perasaan tidak menyenangkan, maka hubungan itu akan melemah jadi, hasil belajar akan diperkuat apabila menumbuhkan rasa senang atau puas (Thorndike)
- b *Spread of Effect*, yaitu reaksi emosional yang mengiringi kepuasan itu tidak terbatas kepada sumber utamapemberi kepuasan, tetapi kepuasan mendapat pengetahuan baru
- c *Law of Exercise*, yaitu hubungan antara stimulus dengan reaksi diperkuat dengan latihan dan penguasaan, sebaliknya hubungan itu melemahkan

apabila dipergunakan. Jadi, hasil belajar dapat lebih sempurna jika sering diulang dan sering dilatih

- d *Law of Readiness*, yaitu apabila satuan-satuan dalam sistem syaraf telah siap berkonduksi, dan hubungan itu berlangsung dan terjadinya hubungan itu akan memuaskan. Dalam hubungan ini tingkah laku baru akan terjadi apabila yang belajar telah siap untuk belajar
- e *Law of Primacy*, yaitu hasil belajar yang diperoleh melalui kesan pertama akan sulit digoyahkan
- f *Law of Intensity*, Yaitu belajar memberi makna yang dalam apabila diupayakan melalui kegiatan yang dinamis
- g *Law of Recency*, yaitu bahan yang baru dipelajari akan lebih mudah diingat.¹⁸

3. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran adalah proses komunikasi dua arah yaitu mengajar (dilakukan oleh pendidik) dan belajar (dilakukan oleh peserta didik). Konsep pembelajaran menurut Corey yaitu suatu proses dimana lingkungan seseorang secara sengaja dikelola untuk memungkinkan dia ikut serta dalam tingkah laku tertentu dengan kondisi khusus atau menghasilkan respon terhadap situasi tertentu, dalam pembelajaran peranan guru tidak semata-mata memberikan informasi, melainkan mengarahkan dan juga memberi fasilitas belajar agar proses belajar lebih memadai.

¹⁸ Syaiful Sagala, *Konsep dan Makna Pembelajaran*, (Bandung: Alfabeta, 2017), h. 53-54.

Pembelajaran mengandung arti yaitu setiap kegiatan yang akan dirancang bermaksud untuk membantu seseorang mempelajari suatu kemampuan dan nilai-nilai yang baru, proses pembelajaran pada awalnya meminta guru untuk mengetahui kemampuan dasar yang dimiliki oleh peserta didiknya untuk memudahkan guru dalam melakukan proses mengajar.¹⁹

Pembelajaran juga digunakan untuk menunjukkan pertama, Pemerolehan dan penguasaan tentang apa yang telah diketahui mengenai sesuatu, kedua, Penyuluhan dan penjelasan mengenai arti pengalaman seseorang, dan ketiga, Suatu proses pengujian gagasan yang terorganisasi yang relevan dengan masalah. Dengan kata lain pembelajaran digunakan untuk menjelaskan suatu hasil, proses dan fungsi.²⁰

Bedasarkan ulasan diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah suatu kegiatan yang dilakukan oleh pendidik dan peserta didik yang bertujuan untuk mendapatkan hasil dari apa yang telah diajari dan dipelajari.

B. Media Pembelajaran *Snake and Ladder game*

1. Pengertian Media Pembelajaran

Media adalah alat bantu yang merangsang siswa untuk berpikir, berusaha dan bekerjasama untuk memecahkan masalah dalam pembelajaran, media digunakan dalam proses belajar agar siswa lebih efektif dan efisien disebut media pembelajaran, media pembelajaran memiliki tujuan agar konsep yang diajarkan

¹⁹ Syaiful Sagala, *Konsep dan Makna Pembelajaran*, 2017, h. 61-62

²⁰ Anisah Basleman, Syamsu Mappa, *Teori Belajar Orang Dewasa*, h. 12

lebih mudah disampaikan dan diterima oleh siswa. Penggunaan media pembelajaran di kelas dapat membangkitkan keinginan dan minat siswa untuk belajar, membangkitkan motivasi serta rangsangan kegiatan belajar, bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologi terhadap siswa. Pengaruh tersebut cenderung membantu siswa meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari²¹

Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar tidak bermaksud untuk mengganti peranan pendidik di kelas tetapi membantu para pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran. Penggunaan media dalam pembelajaran sangatlah penting dalam menciptakan suasana yang menyenangkan dan mengasyikkan karena media memiliki kemampuan untuk menyatukan kata-kata, tulisan gambar serta symbol-simbol saat penyampaian materi. Hal itulah yang membuat menggunakan media pembelajaran lebih mampu dalam menciptakan aktivitas belajar yang menyenangkan dibandingkan pembelajaran konvensional.

Menurut Sudjana yang dikutip oleh Muhammad hasan dalam buku media pembelajaran, manfaat media pembelajaran dalam proses belajar peserta didik adalah sebagai berikut:

1. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar

²¹ Nida Jarmita, Pengembangan Media Seven In One Pada Pembelajaran Matematika di SD/MI, *Laporan Penelitian*, Banda Aceh, 2019, h. 6-7.

2. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh peserta didik dan memungkinkannya menguasai dalam mencapai tujuan pembelajaran
3. Metode belajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh pendidik, sehingga peserta didik tidak cepat bosan
4. Peserta didik dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan dan lainnya.²²

Bedasarkan paparan di atas maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah suatu benda atau alat bantu yang digunakan untuk membantu pendidik dalam melaksanakan pembelajaran di kelas, dalam penelitian ini penulis akan menggunakan alat bantu atau media pembelajaran snake and ladder game atau bisa disebut dengan permainan ular tangga dalam pembelajaran di kelas, nah yang jadi pertanyaanya apakah permainan ular tangga bisa dijadikan sebagai media pembelajaran dikelas? Tentu saja bisa bagaimana cara menerapkannya dikelas akan penulis bahas dibawah.

²² Muhammad Hasan, *Media Pembelajaran*, (Jawa tengah : Tahta media group, 2021), h. 27-38.

2. Pengertian Media Pembelajaran *Snakes and Ladders Game*



Gambar 1. Media Pembelajaran *Snakes and ladders game*

Media pembelajaran *Snakes And Ladders Game* atau biasa disebut dengan permainan ular tangga merupakan alat bantu dalam pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan permainan tradisional permainan ular tangga disesuaikan dengan karakteristik peserta didik dengan tujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran sebagai media informasi yang akan disampaikan kepada peserta didik. Media

pembelajaran permainan ular tangga juga merupakan media yang efektif untuk meningkatkan daya serap dan pemahaman peserta didik dalam pembelajaran.²³

Permainan ular tangga merupakan alat bantu pembelajaran yang dibuat dari papan yang dimainkan oleh dua orang atau lebih. Ular tangga adalah permainan yang menggunakan dadu untuk menentukan berapa langkah yang harus di jalani bidak. Kemudian, dalam bentuk papan ular tangga berupa gambar kotak-kotak yang terdiri dari 10 baris dan 5 kolom dengan nomor 1-50, serta bergambar ular tangga.²⁴

Penggunaan media pembelajaran permainan ular tangga ini diharapkan dapat mendorong semangat berkompetisi peserta didik, meningkatkan minat dalam belajar matematika sehingga dapat berpengaruh pada hasil belajarnya. Jika pada pertandingan yang pertama salah satu kelompok belum dapat meraih skor yang diharapkan, maka mereka dapat memperbaikinya pada pertemuan berikutnya, sehingga dengan demikian peserta didik akan terdorong untuk menjadi lebih baik lagi pada setiap pertemuannya dengan cara mempelajari dan memahami materi pembelajaran yang akan dipelajari. Disinilah peserta didik dituntut untuk dapat bekerjasama dengan kelompok, memiliki kepercayaan diri serta dapat memotivasi sesama anggota kelompok untuk menguasai materi pembelajaran yang dipelajari.

Bedasarkan paparan diatas dapat disimpulkan bahwa *snake and ladder game* adalah media pembelajaran yang di buat oleh penulis untuk di eksperimenkan dalam

²³ Anjelina wati, Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar, *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Vol. 2, No. 1, 2021.

²⁴ Esty Utami, Penerapan Media, Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Matematika Kelas IV SD Negeri Bayan, *Jurnal Pendidikan Dasar*, Vol. 2, No. 2, 2021.

proses pembelajaran yang bertujuan dengan penggunaan alat peraga ini pembelajaran akan lebih dimengerti dan ditunggu-tunggu oleh peserta didik.

1) Manfaat Penggunaan Media Pembelajaran *Snakes and Ladders Game*

Manfaat penggunaan media ular tangga dalam pembelajaran matematika yaitu sebagai berikut:

- a. Memudahkan peserta didik dalam memahami konsep matematika, khususnya penjumlahan dan pengurangan .
- b. Meningkatkan keterlaksanaan dan ketercapaian pembelajaran serta nilai prestasi hasil belajar siswa .
- c. Meningkatkan minat peserta didik dalam menggunakan alat peraga
- d. Melatih kognitif peserta didik saat menjumlahkan mata ular saat dadu keluar .
- e. Melatih kerjasama dalam kelompok .
- f. Alat peraga ini sangat praktis, ekonomis, dan mudah digunakan.
- g. Meningkatkan antusias peserta didik dalam mengikuti pembelajaran
- h. Memberikan pengalaman baru dalam pembelajaran matematika
- i. Meningkatkan hasil belajar matematika siswa .²⁵

Bedasarkan uraian manfaat-manfaat media pembelajaran *snake and ladder game* diatas dapat disimpulkan bahwa alat peraga ini memiliki begitu banyak manfaat-manfaat positif bagi peserta didik yang dengan demikian penulis sangat

²⁵ Widowati, F, Mulyani. Penggunaan Media Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Tema Hiburan, *Jurnal JPGSD*, Vol. 2, No. 1, 2014, h. 1-10.

tertarik ingin mengeksperimenkan media pembelajaran *snakes and ladders game* ini dalam proses pembelajaran di kelas

2) Langkah-langkah Pembuatan media pembelajaran *Snakes and Ladders Game*

Adapun langkah-langkah pembuatan alat peraga sanakes and ladders game melalui aplikasi canva sebagai berikut:

- 1) Buka aplikasi canva
- 2) Kemudian cari item dokumen A4
- 3) Lalu pilih backgraund sesuai yang diinginkan
- 4) Kemudian pilih elemen di pojok bawah
- 5) Selanjutnya ketik kotak ular tangga di pencarian
- 6) Kemudian pilih berapa kotak yang diinginkan
- 7) Kemudian sesuaikan kotak di backgraund dipilih
- 8) Jika ingin kotak lebih berwarna ubah warna kotaknya di item warna
- 9) Kemudian klik elemen dan pilih nomor untuk memberi penomoran
- 10) Lalu klik elemen untuk mencari gambar ular dan tangga
- 11) Terakhir, siapkan dadu untuk digunakan dalam permainan. Anda dapat menggunakan dadu biasa yang memiliki enam sisi dengan angka 1 hingga 6.

Langkah-langkah pembuatan media pembelajaran diatas penulis dapatkan dari salah satu *platform* media sosial yaitu tiktok, yang kemudian penulis tertarik untuk membuatnya dan ingin mengeksperimenkannya di kelas.

3) Langkah-langkah Pembelajaran Media Pembelajaran *Snakes and Ladders Game* Menggunakan Model Pembelajaran TGT

Menurut Angelina wati dalam jurnal pendidikan sekolah dasar langkah-langkah permainan ular tangga yang dikembangkan yaitu pertama, media ini dimainkan 4-5 siswa. Kedua, permainan dimulai dari start. Ketiga, setiap siswa wajib melempar dadu sebelum melakukan langkah permainan. Keempat, setiap siswa melangkah sesuai dengan angka yang didapatkan pada dadu yang di lempar, Kelima setiap siswa yang mendapatkan langkah sesuai mata dadu, siswa kotak (kolom) yang dilewati, sehingga siswa memperoleh informasi mengenai konten materi pembelajaran dan tujuan pembelajaran tercapai.²⁶

Indah suciati juga berpendapat dalam jurnal pendidikan dan pembelajaran bahwa Sebelum mengaplikasikan permainan “Ular Tangga”, langkah pertama yang harus dilakukan guru adalah membagikan peserta didik kedalam kelompok-kelompok kecil yang beranggotakan 3 – 5 orang dan tiap kelompok akan diberikan alas atau papan ular tangga matematika, pion, dan setumpuk kartu pertanyaan. Kartu pertanyaan berisi pertanyaan yang berkaitan dengan materi pecahan. Kartu pecahan dapat diberikan kepada pemain yang berada pada kolom yang memuat gambar tanda

²⁶ Angelina wati, Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar, *Jurnal Pendidikan*, Vol. 2, No. 1, 2021.

tanya atau peserta didik yang sedang merenung/berpikir. Cara permainannya hampir sama dengan permainan Ular tangga pada umumnya, hanya saja ada beberapa hal yang sedikit berbeda dengan adanya penambahan pertanyaan pada kolom-kolom tertentu. Permainan ini dimulai dengan menentukan giliran pemain, kemudian pemain pertama mengocok dadu dan selanjutnya menjalankan pion sesuai dengan angka pada dadu. Lalu setiap pemain secara bergiliran menjalankan pion pada papan ular tangga. Permainan ini berakhir jika ada pemain yang dapat menempati kolom pada angka 100. Permainan ini bertujuan untuk melatih daya pikir, ketelitian, dan kreativitas peserta didik khususnya pada materi matematika. Selain itu, tujuan lainnya untuk mereview atau menyegarkan kembali pemahaman peserta didik terhadap konsep, prinsip, atau prosedur pada materi matematika.²⁷

Bedasarkan Pendapat-pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa langkah-langkah permainan ular tangga dalam proses pembelajaran adalah dengan melibatkan peserta didiknya sebagai pemain. Dalam penelitian ini penulis akan mengeksperimenkan media ular tangga dengan menggunakan model pembelajaran *Team Group Tournamen* (TGT), Model pembelajaran TGT adalah salah satu model Pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan di kelas, melibatkan seluruh siswa dikelas yang mana dalam model ini juga mengandung unsur permainan sehingga membuat siswa tertarik dan berminat dalam mengikuti pembelajaran. Slavin mengemukakan bahwa dalam model pembelajaran TGT ini mempunyai 5 komponen

²⁷ Indah suciati, Metode Permainan Ular Tangga Pada Materi Pecahan, *Jurnal Pendidikan*, Vol. 4, No. 1, 2021, h. 33-44

utama yaitu : penyajian kelas, pembagian kelompok (*Teams*), Permainan (*Games*), Pertandingan (*Tournament*) dan Penghargaan kelompok (*Teams Recognize*).²⁸

Adapun langkah-langkah permainan ular tangga menggunakan model pembelajaran TGT yang akan di eksperimenkan di SDN 57 Banda aceh adalah sebagai berikut:

- 1) Penulis mengelompokkan siswa dalam 4 kelompok
- 2) Masing-masing kelompok mendapat satu buah pion bertuliskan nama kelompoknya
- 3) Kemudian kelompok pertama melempar dadu, lalu menjalankan pion, kemudian peserta didik mengambil satu kartu soal pada nomor tersebut (sesuai dengan hasil lemparannya) dan mengerjakannya di papan tulis, apabila dalam melempar keluar angka 6 maka peserta didik yang bersangkutan diperbolehkan melempar dadu lagi (begitu seterusnya sampai kelompok 4)
- 4) Apabila peserta didik tidak bisa menjawab soal yang telah diambil, maka diperbolehkan dibantu oleh anggota kelompok lainnya, dan apabila anggota kelompok lainnya tidak bisa menjawab soal tersebut juga maka pion kelompok tersebut harus mundur 1 langkah, jika bisa menjawab maka kelompok tersebut boleh maju 1 langkah
- 5) Jika jatuh pada tangga maka pion atau kertas peserta didik langsung naik sesuai dengan arah tangga dan tetap mengambil kartu untuk

²⁸ Slavin, *Cooperatif Learning*, (Bandung:Nusa Media), 2008, h.167

dikerjakan, begitu pula apabila pion atau kartu tepat pada gambar ekor ular maka pion turun mengikuti arah ular dan mengambil kartu untuk dikerjakan.

- 6) Setelah semua melempar dan mengerjakan, kembali pada kelompok pertama di giliran kedua untuk melempar dadu lagi dan mengambil kartu lagi, begitu juga seterusnya. Permainan berhenti apabila ada pemain sudah berada pada nomor 50.
- 7) Pemenang diambil dari kelompok yang lebih dulu sampai finish dan yang paling banyak menjawab soal.

4) Kelebihan dan Kekurangan Alat Peraga *Snakes and Ladders Game*

Setiap alat media pembelajaran yang akan diaplikasikan tentunya tidak lepas dari kelebihan dan kekurangannya masing-masing adapun kelebihan dan kekurangan dari alat media *Snakes And Ladders Game* antara lain:

a. Kelebihan

Adapun Kelebihan dari media pembelajaran snakes and ladders game sebagai berikut:

- 1) Menarik minat siswa untuk belajar, karena siswa menjadi bermain dalam pembelajaran sehingga dapat membantu meningkatkan aktivitas belajar siswa.
- 2) Anak dapat berpartisipasi dalam proses pembelajaran secara langsung.

- 3) Alat peraga ular tangga dapat dipergunakan untuk membantu semua aspek salah satu mengembangkan kecerdasan logika.
- 4) Media ular tangga dapat merangsang anak belajar memecahkan masalah sederhana tanpa disadari oleh anak.
- 5) Penggunaan media ular tangga dapat dilakukan baik didalam kelas maupun di luar kelas.

Bedasarkan kelebihan-kelebihan media pembelajaran *snakes and ladders game* diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa karena tujuan utama digunakannya alat peraga adalah agar siswa mudah memahami materi dan tidak mudah bosan dalam mengikuti pembelajaran.

b. Kekurangan

Adapun kekurangan dari media pembelajaran *snakes and ladders game* sebagai berikut:

- 1) Tidak dapat diselesaikan tepat waktu, karena dikhawatirkan siswa akan terjatuh bila menemui ular.
- 2) Media ular tangga tidak dapat mengembangkan semua materi pembelajaran.
- 3) Kurangnya pemahaman aturan permainan oleh anak dapat menimbulkan kericuhan

- 4) Bagi anak yang tidak menguasai dengan baik akan mengalami kesulitan dalam bermain.²⁹

Setiap ada kelebihan tentu akan ada kekurangan jadi, dengan demikian penulis akan berusaha mengimbangi kekurangan-kekurangan tersebut yang mana jika tidak cukup waktu maka akan dilanjutkan di pertemuan berikutnya dan sebelum memulai permainan penulis akan menjelaskan langkah-langkah permainan terlebih dahulu agar siswa tidak kebingungan saat permainan berlangsung.

C. Minat Belajar

1. Pengertian Minat Belajar

Minat merupakan suatu rasa lebih suka dan rasa keterikatan terhadap suatu hal atau aktifitas, tanpa ada yang menyuruh. Minat pada dasarnya ialah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu di luar diri. Atau bisa dikatakan, semakin kuat atau dekat hubungan tersebut, maka semakin besar minat yang dimiliki.

Di dalam minat belajar terdapat empat aspek indikator minat kesadaran, kemauan, perhatian, dan perasaan senang. Jadi seseorang berminat pada suatu objek, apabila seseorang tersebut memiliki keempat indikator tersebut. adapun aspek tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut:

1) Kesadaran / Ketertarikan

Seseorang dikatakan berminat terhadap sesuatu, apabila orang tersebut menyadari akan adanya sesuatu tersebut. Hal ini harus ada pada seseorang,

²⁹ Satrianawati, *Media Dan Sumber Belajar*, (Yogyakarta : Deepublish, 2018), h. 72

karena dengan kesadaran inilah pada dirinya akan timbul rasa senang, yang kemudian rasa ingin tahu dan ingin memiliki hal tersebut.

2) Perhatian.

Perhatian ialah pemusatan tenaga atau kekuatan jiwa yang tertuju pada suatu objek atau pendayagunaan kesadaran untuk menyertai suatu aktifitas. Perhatian adalah keaktifan jiwa yang dipertinggi, artinya usaha jiwa lebih kuat dari biasanya dan jiwa itupun sematamata tertuju pada suatu objek atau sekumpulan objek objek. Individu dikatakan berminat terhadap suatu objek apabila disertai dengan adanya objek.

3) Kemauan/ Keterlibatan

Kemauan merupakan dorongan keinginan yang terarah pada suatu tujuan hidup tertentu dan dikendalikan oleh pertimbangan akal budi kemauan itu merupakan dorongan keinginan pada setiap manusia untuk membentuk dan merealisasikan diri.

4) Perasaan senang.

Minat dan perasaan senang terdapat timbal balik, sehingga tidak mengherankan kalau siswa yang berperasaan tidak senang juga akan kurang berminat dan begitu juga sebaliknya.³⁰

Bedasarkan penjelasan diatas maka dapat disimpulkan bahwa siswa yang berminat terhadap sesuatu biasanya akan memperlihatkan ketertarikan dan rasa suka, sekaligus

³⁰ Rusydi ananda, Fitri hayati, *Variabel Belajar Komplekasi Konsep*, (Medan : Pusdikra mitra jaya, 2020).

akan berusaha untuk memperlihatkan bahwa ia menyukai apa yang diminatinya. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa minat adalah suatu kecenderungan jiwa dan daya gerak yang mendorong seseorang untuk cenderung merasa suka dan senang kepada sesuatu, benda, atau kegiatan. Kemudian minat juga merupakan motif yang menunjukkan arah perhatian seseorang terhadap objek yang menarik dan menyenangkan. Untuk menunjukkan adanya minat seseorang terhadap sesuatu objek ditandai dengan adanya perhatian dan kesenangan.

2. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar

Minat adalah fenomena psikis yang tidak dapat dipaksakan dalam diri seseorang, namun hal ini dapat ditumbuhkan. Minat seseorang terhadap sesuatu dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor baik faktor eksternal maupun faktor internal. Yang mana faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar diri siswa, sedangkan faktor internal adalah faktor yang ada dalam diri siswa. Menurut Slameto yang dikutip dari buku variabel belajar mengatakan bahwa yang termasuk kedalam faktor internal dan eksternal adalah sebagai berikut:

1) Faktor Internal

Faktor dalam diri siswa (internal) merupakan faktor yang mempengaruhi minat belajar peserta didik yang berasal dari peserta didik sendiri. Faktor dari dalam diri siswa terdiri dari:

a. Aspek Jasmaniah

Aspek jasmaniah meliputi kondisi fisik atau kesehatan jasmani dari seorang siswa. Kondisi fisik yang prima sangat mendukung keberhasilan belajar dan dapat mempengaruhi minat belajar. Namun jika terjadi gangguan kesehatan pada fisik terutama indera penglihatan dan pendengaran, otomatis dapat menyebabkan berkurangnya minat belajar pada dirinya dikarenakan kekurangan yang dimilikinya.

b. Aspek Psikologis (kejiwaan)

Aspek psikologis (kejiwaan) menurut Sardiman yang dikutip oleh zaki al fuad faktor psikologis meliputi perhatian, pengamatan, tanggapan, fantasi, ingatan, berfikir, bakat, dan motif. Pada pembahasan berikut tidak semua faktor psikologis yang dibahas, tetapi hanya sebagian saja yang sangat berhubungan dengan minat belajar.

2) Faktor eksternal

Faktor dari luar diri siswa meliputi:

a. Keluarga

Keluarga memiliki peran yang sangat besar dalam menciptakan minat belajar bagi anak, keluarga merupakan lembaga pendidikan yang pertama bagi anak. Cara orang tua dalam mengajar dapat mempengaruhi minat belajar anak. Orang tua harus selalu siap sedia saat anak membutuhkan bantuan terlebih terhadap materi pelajaran yang sulit ditangkap oleh anak. Peralatan belajar yang dibutuhkan anak, juga perlu diperhatikan oleh

orang tua. Dengan kata lain, orang tua harus terus mengetahui perkembangan belajar anak pada setiap hari. Suasana rumah juga harus mendukung anak dalam belajar, kerapian dan ketenangan di dalam rumah perlu dijaga. Hal tersebut bertujuan agar anak merasa nyaman dan mudah membentuk konsentrasinya terhadap materi yang dihadapi.

b. Sekolah

Faktor dari dalam sekolah meliputi metode mengajar, kurikulum, sarana dan prasarana belajar, sumber-sumber belajar, media pembelajaran, hubungan siswa dengan temannya, guru-gurunya dan staf sekolah serta berbagai kegiatan lainnya. Pengetahuan dan pengalaman yang diberikan melalui sekolah juga harus dilakukan dengan proses mengajar yang baik. Pendidik menyelenggarakan pendidikan dengan tetap memperhatikan kondisi anak didiknya. Dengan demikian, akan tercipta situasi yang menyenangkan dan tidak membosankan dalam proses pembelajaran.

c. Lingkungan masyarakat

Lingkungan masyarakat meliputi hubungan dengan teman bergaul, kegiatan dalam masyarakat, dan lingkungan tempat tinggal. Kegiatan akademik, akan lebih baik apabila diimbangi dengan kegiatan di luar sekolah. Banyak kegiatan di dalam masyarakat yang dapat menumbuhkan minat belajar anak. Seperti kegiatan karang taruna, anak dapat belajar berorganisasi di dalamnya. Tapi, orang tua perlu memperhatikan kegiatan

anaknya di luar rumah dan sekolah. Sebab kegiatan yang berlebihan akan menurunkan semangatnya dalam mengikuti pelajaran di sekolah³¹

Berdasarkan paparan diatas dapat disimpulkan bahwa untuk meningkatkan minat belajar siswa terdapat faktor faktor yang mempengaruhi, faktor tersebut antara lain faktor internal dan faktor eksternal, faktor internal yaitu faktor yang ada dalam diri siswa meliputi faktor jasmani dan psikologi sedangkan faktor eksternal yaitu faktor yang ada dari luar diri siswa seperti faktor keluarga, sekolah serta lingkungan masyarakat.

D. Pembelajaran Matematika

1. Pengertian Pembelajaran Matematika

Matematika adalah salah satu mata pelajaran yang memiliki peran yang penting dalam dunia pendidikan. Istilah matematika berasal dari bahasa Yunani matemata artinya suatu yang dipelajari, sedangkan istilah matematika dalam bahasa Belanda yaitu wiskunde artinya ilmu pasti. Matematika ialah suatu ilmu universal yang berperan dalam berbagai disiplin ilmu pengetahuan lainnya dan dapat mengembangkan daya fikir manusia sesuai dengan perkembangan teknologi modern seperti sekarang ini, Pentingnya peran matematika pada proses pembelajaran yaitu melatih siswa untuk terbiasa berfikir secara logis, sistematis, kritis, serta konsisten dalam menghadapi dan memecahkan masalah. Kemampuan tersebut tentunya sangat

³¹ Zaki al fuad, Zuraini, Faktor faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa, *Jurnal tunas bangsa*, Vol. 3, No 2, 2016.

diperlukan untuk memecahkan masalah di kehidupan sehari-hari peserta didik serta dalam menghadapi perkembangan zaman yang semakin pesat.³²

Pembelajaran matematika di sd mi merupakan salah satu kajian yang selalu menarik untuk dikemukakan karena adanya perbedaan karakteristik khususnya antara hakikat anak dan hakikat matematika. Oleh sebab itu diperlukan adanya jembatan yang dapat menjembatani perbedaan atau pertentangan tersebut. Anak usia SD sedang mengalami perkembangan pada tingkat berpikirnya. Ini karena tahap berpikir mereka masih belum formal, para siswa SD di kelas-kelas rendah bukan tidak mungkin sebagian dari mereka berpikirnya masih berada pada tahapan (pra konkret).

Di sisi lain, matematika merupakan ilmu deduktif, aksiomatik, formal, hierarkis, abstrak, bahasa simbol yang padat anti dan semacamnya sehingga para ahli matematika dapat mengembangkan sebuah sistem matematika. Mengingat adanya perbedaan karakteristik itu maka diperlukan kemampuan khusus dari seorang pendidik untuk dapat menjembatani antara dunia anak yang belum berpikir secara deduktif agar dapat mengerti dunia matematika yang bersifat deduktif.³³

Dari dunia matematika yang merupakan sebuah sistem deduktif telah mampu mengembangkan model-model yang merupakan contoh dari sistem ini. Model-model matematika sebagai interpretasi dari sistem matematika ini kemudian dapat digunakan untuk mengatasi persoalan-persoalan dunia nyata. Manfaat lain yang terlihat dari matematika yaitu dapat membentuk pola pikir orang yang

³² Yunus abidin, *Pembelajaran Literasi Strategi Meningkatkan Kemampuan Literasi Matematika, Sains, Membaca dan Menulis*, (Jakarta: Bumi aksara, 2017), h. 92

³³ Hudojo, Herman, *Strategi Belajar Mengajar Matematika*, (Malang: IKIP Malang, 1990)

mempelajarinya menjadi pola pikir matematis yang sistematis, logis, kritis dengan penuh kecermatan. Namun sayangnya, pengembangan sistem atau model matematika itu tidak selalu sejalan dengan perkembangan berpikir anak terutama pada anak-anak usia SD. Apa yang dianggap logis dan jelas oleh para ahli dan apa yang dapat diterima oleh orang yang berhasil mempelajarinya, merupakan hal yang tidak masuk akal dan membingungkan bagi anak-anak. Hal ini jugalah yang menyebabkan pembelajaran matematika di SD selalu menarik untuk dibicarakan.

Selain tahap perkembangan berpikir anak-anak usia SD belum formal dan relatif masih konkret ditambah lagi keanekaragaman intelegensinya, serta jumlah populasi siswa SD yang besar dan ditambah lagi dengan wajib belajar 9 tahun maka faktor-faktor ini harus diperhatikan agar proses pembelajaran matematika di SD dapat berhasil dengan lancar.

Matematika bagi peserta didik sangat berguna untuk kepentingan hidup pada lingkungannya, untuk mengembangkan pola pikirnya. Kegunaan atau manfaat matematika bagi para peserta didik ialah sesuatu yang jelas dan tidak perlu dipersoalkan lagi, lebih lebih pada era pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi sekarang ini. Dalam mengembangkan pembelajaran matematika dapat dilakukan pendidik dengan mengharuskan peserta didik berkontribusi secara langsung dalam mendapatkan sebuah solusi atau memberikan kesempatan kepada

peserta didik untuk menggunakan dan meningkatkan keterampilan yang mereka miliki dalam menyelesaikan masalah.³⁴

Jadi berdasarkan paparan di atas dapat kita ketahui bahwa matematika merupakan salah satu disiplin ilmu yang berhubungan dengan angka, simbol dan lain lain, matematika juga sangat berguna dalam kehidupan kita, belajar matematika juga sudah di ajarkan sejak sekolah dasar, mengingat karakteristik matematika dengan karakteristik anak usia sekolah dasar sangat bertolak belakang maka diperlukan kekreatifan dari pendidik dalam mengajarkan peserta didiknya agar senang dalam belajar matematika, oleh karena itu diperlukan model ataupun media yang cocok digunakan dalam proses belajar mengajar agar pembelajaran tidak membosankan bagi peserta didik.

2. Tujuan Pembelajaran Matematika

Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP) menuliskan bahwa pembelajaran matematika yang diajarkan pada jenjang Sekolah Dasar (SD) atau Madrasah Ibtidaiyah (MI) memiliki beberapa tujuan. Pertama, Peserta didik dapat memiliki kemampuan memahami konsep matematika. Artinya Peserta didik mampu dalam menjelaskan hubungan antar konsep serta mengaplikasikan konsep atau algoritma secara luwes, akurat, efisien, dan tepat dalam pemecahan masalah.

Kedua, kemampuan dalam menggunakan penalaran pada pola dan sifat. Maksudnya Peserta didik mampu membuat generalisasi melalui manipulasi

³⁴ Estinengsish, Elly, *Materi Matematika di SD khususnya Kelas I dan IV*, (Jakarta: Direktorat pendidikan guru dan tenaga teknis).

matematika, mengumpulkan bukti, menjelaskan gagasan dan pertanyaan dalam matematika. Ketiga, kemampuan dalam menyelesaikan masalah. Maksudnya peserta didik mampu memahami masalah, menyusun model matematika, menyelesaikan model serta menginterpretasikan solusi yang diperoleh.

Keempat, kemampuan dalam mengkomunikasikan gagasan untuk memperjelas keadaan atau masalah melalui simbol, tabel, diagram, atau media lainnya. Kelima, peserta didik memiliki sikap untuk menghargai kegunaan matematika dalam kehidupannya. Maksudnya dalam mempelajari matematika peserta didik mempunyai rasa ingin tahu yang tinggi, atensi, dan minat serta bersikap aktif dan percaya diri dalam memecahkan setiap masalah.³⁵

Bedasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran matematika SD\MI menurut Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP) yaitu pertama, peserta didik dapat memiliki kemampuan memahami konsep matematika kedua, kemampuan dalam menggunakan penalaran pada pola dan sifat ketiga, kemampuan dalam menyelesaikan masalah keempat kemampuan dalam mengomunikasikan gagasan untuk memperjelas keadaan atau masalah dan terakhir, peserta didik memiliki sikap untuk menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan sehari-hari.

³⁵ Badan standar nasional pendidikan, *standar isi, standar kompetensidan kopetensi dasar SD/MI*, (Jakarta: Badan standar nasional pendidikan, 2006), h. 148

E. Materi Pembelajaran

Ayo Membilang sampai dengan 50

Menghitung, membaca dan menulis bilangan sampai dengan 50



Gambar 2. Materi pembelajaran 1

Kita dapat mengetahui banyak tas dengan cara menghitungnya satu per satu



Gambar 3. Materi Pembelajaran 2

Ada 26 tas di dalam loker

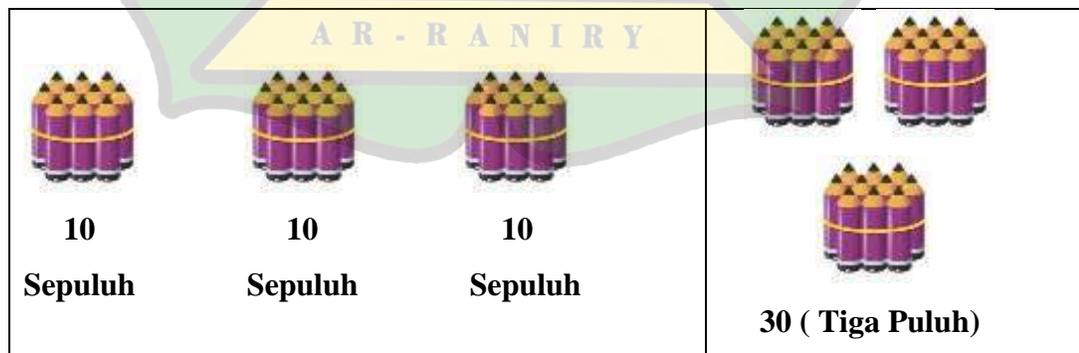
26 dibaca dua puluh enam

Banyak tas sama dengan banyak siswa didalam kelas. Jadi, ada 26 siswa di kelas Malosi.

Untuk menghitung banyak benda, kita dapat mengelompokkan setiap 10 benda. Berikut adalah berbagai cara mengelompokkan setiap sepuluh benda.



Mengelompokkan setiap 10 benda akan memudahkan kita dalam menghitung



Gambar 5. Materi pembelajaran 4

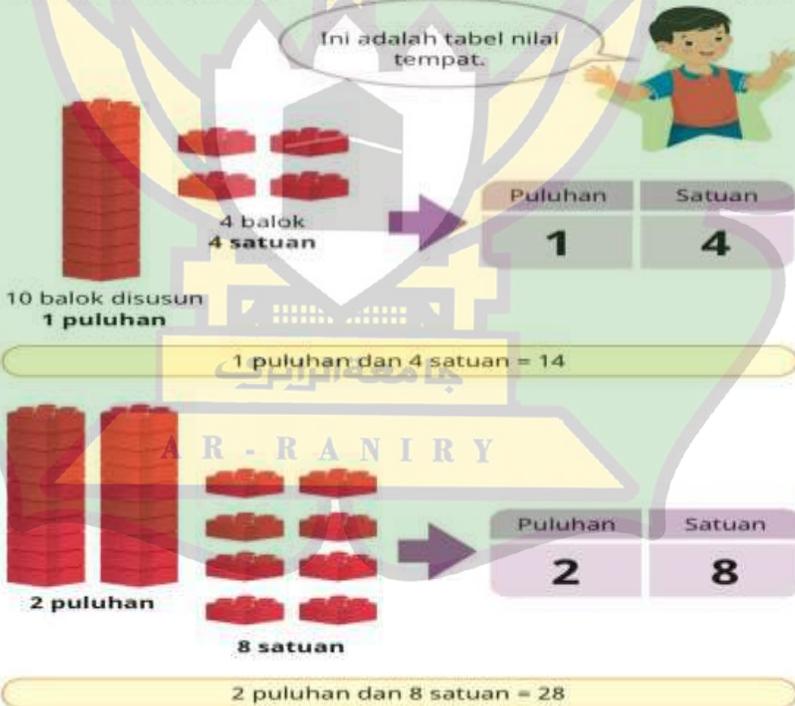
Ayo, kita membilang sampai dengan 25

Banyak Benda	Pasangan Bilangan	Lambang Bilangan	Cara Membaca
	$\begin{array}{r} 10 \\ 10 \\ \hline 21 \end{array}$	21	Dua Puluh Satu
	$\begin{array}{r} 20 \\ 3 \\ \hline 23 \end{array}$	23	Dua Puluh Tiga

Gambar 6. Materi Pembelajaran 5

B. Nilai Tempat
Kita dapat menghitung banyak benda menggunakan nilai tempat.

Ini adalah tabel nilai tempat.



10 balok disusun
1 puluhan

4 balok
4 satuan

Puluhan	Satuan
1	4

1 puluhan dan 4 satuan = 14

2 puluhan

8 satuan

Puluhan	Satuan
2	8

2 puluhan dan 8 satuan = 28

Gambar 7. Materi Pembelajaran 6

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Pendekatan yang digunakan pada penelitian ini adalah kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen, menurut Sugiono metode penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan. Berdasarkan pendapat tersebut, dapat dipahami bahwa penelitian eksperimen selalu dilakukan dengan memberikan perlakuan terhadap subyek penelitian kemudian melihat pengaruh dari perlakuan tersebut. Desain penelitian yang digunakan adalah Pre-Experimental Design dengan menggunakan rancangan *The One Shot Case Study*. Digunakan desain ini karena terdapat satu kelas *treatment* atau perlakuan (X) dan selanjutnya dilakukan pengukuran (O)³⁶

Tabel 3.1 *The One Shot Case Study*.

X	O
---	---

Keterangan :

X = perlakuan dengan menggunakan alat peraga *snakes and ladders game*

O = untuk mengukur minat belajar siswa setelah diberikan perlakuan

³⁶ Rina Fitrianiingsih, Efektifitas Penggunaan Media Video Pada Pembelajaran Pembuatan Strapless Siswa Kelas XII SMK Negeri 1 Jambi, *Journal Fashion And Fashion Education*, Vol 4, No. 1, Semarang 2015, h. 3

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 57 Banda Aceh yang beralamat di Barabung, Kecamatan Dasrussalam, Kabupaten Aceh Besar, Aceh. Penelitian ini dilakukan pada tahun ajaran 2023-2024.

B. Populasi dan Sampel

a. Populasi

Populasi merupakan keseluruhan atau sejekompok orang atau objek yang akan digeneralisasikan dalam hasil penelitian³⁷. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas II yang berjumlah 27 siswa.

b. Sampel

Sampel ialah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi dengan menggunakan cara-cara tertentu.³⁸ Dari populasi diatas, maka sampel yang diambil untuk pengumpulan data hanya satu kelas yaitu kelas II yang berjumlah 27 siswa dengan menggunakan teknik total sampling. Total sampling menurut sugiono adalah teknik pengampilan sampel dimana jumlah sama dengan populasi, dimana sampel populasi yang digunakan harus memenuhi inklusi dan eksklusi yang diterapkan.

³⁷ Ketut Swarjana, *Populasi-Sampel, Teknik Sampling dan Bias dalam Penelitian*, (Yogyakarta: Anggota IKAPI). h 4

³⁸ Sugiyono, *Statistika untuk Penelitian*, (Bandung: Alfabeta, 2010). h. 62

C. Teknik Pengumpulan Data

1. Angket

Teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini adalah angket. Angket adalah alat yang digunakan untuk kepentingan penelitian dalam mengumpulkan data³⁹. Bentuk lembaran angket dapat berupa sejumlah pertanyaan tertulis, tujuannya untuk memperoleh informasi dari responden tentang yang dialami dan dikehahuinya.⁴⁰ yang dalam penelitian ini responden yang diambil adalah peserta didik kelas II di SDN 57 Banda Aceh.

Adapun jenis angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket skala likert, Angket skala likert adalah angket yang digunakan untuk mengukur sikap, pandangan, atau perasaan individu terhadap suatu keadaan.⁴¹ Skala likert ini adalah model skala yang banyak digunakan peneliti dalam mengukur sikap, pendapat, persepsi, maupun fenomena sosial lainnya, skala likert yang sering digunakan yaitu skala likert dengan lima pilihan yaitu 1 = sangat tidak setuju, 2= tidak setuju, 3= netral/ragu ragu, 4= setuju, 5= sangat setuju.

³⁹ Janet M. Ruane, *Seri Dasar-Dasar Metode Penelitian*, (Perpustakaan Nasional RI : Nusamedia, 2021)

⁴⁰ Sandu Siyota, M. Ali Sodik, *Dasar Metodologi Penelitian*, (Yogyakarta: Literasi Media Publishing, 2015). H.62

⁴¹ Heru Kurniawan, *Pengantar Praktis Penyusunan Instrumen Penelitian*, (Yogyakarta : Deepublish, 202), h. 29

Skala likert untuk pengukuran sikap dapat juga dilakukan dengan model pernyataan positif dan negatif, penskoran dari pernyataan positif dan negatif dapat ditabelkan sebagai berikut:⁴²

3.2 Kriteria Penilaian Angket

Tabel 3.2 Kriteria Penilaian Angket

Pernyataan Positif (<i>favourable</i>)		Pernyataan Negatif (<i>unfavourable</i>)	
Jawaban	Skor	Jawaban	skor
Sangat Tidak Setuju (STS)	5	Sangat Tidak Setuju (STS)	1
Tidak Setuju (TS)	4	Tidak Setuju (TS)	2
Netral (N)	3	Netral (N)	3
Setuju (S)	2	Setuju (S)	4
Sangat Setuju (ST)	1	Sangat Setuju (ST)	5

3.3 Pernyataan positif dan negatif

Tabel 3.3 Pernyataan positif dan negatif

No	Pernyataan Positif (<i>favourable</i>)	Pernyataan Negatif (<i>unfavourable</i>)
1	Saya merasa senang ketika belajar matematika	Saya merasa bosan belajar menggunakan media pembelajaran permainan ular tangga
2	Saya memanfaatkan waktu kosong untuk belajar sambil bermain menggunakan media pembelajaran	Saya merasa jenuh ketika guru menjelaskan pelajaran menggunakan media permainan ular tangga

⁴² Slamet Riyanto, Aglis Andita Hatmawan, *Metode Riset Penelitian Kuantitatif*, Yogyakarta: Deepublish, 2020, hal 24-25

	ular tangga dengan teman teman.	
3	Saya selalu mendengarkan ketika guru menjelaskan materi pembelajaran	Saya lebih suka belajar matematika tanpa media pembelajaran
4	Dengan menggunakan media pembelajaran permainan ular tangga saya lebih memerhatikan guru saat proses belajar.	Saya bercanda dengan kawan ketika guru menjelaskan materi pelajaran
5	Saya senang berkesempatan bermain permainan ular tangga saat belajar matematika	Saya merasa kesulitan memahami materi pelajaran menggunakan media pembelajaran ular tangga
6	Saya selalu bertanya kepada guru jika ada yang tidak dimengerti	Saya diam ketika guru memberikan pertanyaan

Perlakuan

Perlakuan atau intervensi adalah inti dari penelitian eksperimen yang mana perlakuan harus dijalankan sesuai dengan rencana yang dirancang dan mesti diperhatikan bahwa variabel indenpenden yang hendak di uji ialah satu-satunya faktor yang mempengaruhi minat, pengendalian variabel luar yang tidak diinginkan sangat penting untuk menghindari bias dan memastikan bahwa efek perlakuan yang teramati merupakan hasil dari variabel indenpenden.⁴³

Bedasarkan ulasan diatas dapat disimpulkan bahwa dalam penelitian ini Pemberian perlakuan merupakan tahap kritis dalam penelitian eksperimen di mana peneliti akan memberikan tindakan tertentu pada kelompok eksperimen yang mana pada penelitian ini akan diberikan perlakuan alat peraga *snake and ladder game* untuk menguji pengaruhnya terhadap variabel dependen yaitu hasil belajar siswa kelas II

⁴³ Lulut alfaris, Azmidar, Inda indrawati, et.al, *Metodelogi Penelitian Eksperimen*, (Jakarta : Get Press Indonesia, 2023), h.168

SD 57 Banda Aceh, tujuan dari pemberian perlakuan ini adalah untuk mengetahui apakah adanya perubahan pada variabel dependen yaitu minat belajar siswa.

D. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data, mengukur fenomena, dan menganalisis data yang sesuai dengan masalah yang dihadapi pada subjek atau sampel yang diamati.⁴⁴

Adapun jenis instrumen pada penelitian ini adalah angket, untuk mengetahui apakah alat peraga snake and ladder games berpengaruh terhadap minat belajar siswa. Angket yang digunakan adalah angket sikap skala likert dengan menggunakan format ceklist yang mana responden hanya akan meng-ceklist jawaban yang menurutnya tepat, adapun bentuk format ceklist tersebut adalah sebagai berikut:

3.4 Instrumen Penelitian Angket Minat Belajar Siswa

Tabel 3.4 Instrumen Penelitian Angket Minat Belajar Siswa

No	Indikator Minat	Pernyataan	Jawaban				
			STS	T S	R R	S S	S T
1.	Perasaan Senang	1. Saya merasa senang ketika belajar matematika					
		2. Saya merasa bosan ketika belajar matematika menggunakan media pembelajaran permainan ular tangga					
		3. Saya merasa jenuh ketika guru menjelaskan pelajaran menggunakan					

⁴⁴ Heru Kurniawan, *Pengantar Praktis Penyusunan Instrumen Penelitian*, (Yogyakarta : Deepublish, 2021), hal 1.

		media permainan ular tangga					
2.	Ketertarikan Siswa	4. Saya memanfaatkan waktu kosong untuk belajar sambil bermain menggunakan media pembelajaran permainan ular tangga dengan teman teman					
		5. Saya merasa kesulitan memahami pelajaran jika menggunakan Media pembelajaran permainan ular tangga					
		6. Saya lebih tertatik jika belajar tanpa menggunakan media pembelajaran permainan ularr tangga					
3.	Perhatian Siswa	7. Saya selalu mendengarkan jika guru menjelaskan materi pelajaran.					
		8. Saya bercanda dengan kawan ketikaguru menjelaskan materi Pelajaran					
		9. Dengan menggunakan media pembelajaran permainan ular tangga saya lebih memerhatikan guru saat proses belajar.					
4.	Keterlibatan Siswa	10.Saya senang berkesempatan bermain permainan ular tangga saat belajar matematika					
		11. Saya selalu bertanya kepada guru jikaa ada yang tidak dimengerti					
		12. Saya diam ketika guru memberikan pertanyaan.					

E. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah salah satu kegiatan penelitian berupa proses penyusunan dan pengolahan data guna menafsirkan atau mendeskripsikan data yang telah diperoleh sehingga data akan menjadi lebih mudah dipahami dan diinterpretasikan. Data yang akan dianalisis merupakan data hasil penelitian dari lapangan. Kemudian dilakukan analisa oleh penulis untuk ditarik kesimpulan dengan menggunakan

perhitungan.⁴⁵ Adapun analisis data yang akan dilakukan pada penelitian ini antara lain:

1. Uji *Descriptive*

Uji deskriptif merupakan analisis dasar dasar perhitungan statistik, yang mana tujuan dari analisis atau uji deskriptif ini adalah untuk mengetahui nilai rata-rata (*mean*), nilai tengah (*median*), nilai yang sering muncul (*mode/modus*), jumlah (*sum*), deviasi standar atau simpangan baku (*standard deviation*), ragam data (*variance*), selisih nilai tertinggi (*minimum*), nilai tertinggi (*maximum*), dan lainnya.

Data deskriptif dapat diinterpretasikan dengan tujuan untuk memberikan gambaran umum yang bertujuan untuk mendukung analisis *statistic* dan pengambilan kesimpulan, adapun cara melakukan interpretasi data deskriptif menggunakan software spss adalah sebagai berikut:

- 1) Buka file input deskriptif, dengan perintah *file/open/data/input* analisis deskriptif.sav
- 2) Dari menu utama spss, pilih menu *analysis* → *Descriptive* → *Statistics* → *Frequencies*
- 3) Tampak dilayar tampilan *windows frequencies*
- 4) Isilah kolom variabel dengan data karakteristik responden

⁴⁵ Aziz Alimul Hidayat, *Menyusun Instrumen Penelitian dan Uji Validitas-Reliabilitas*, (Surabaya: Health Books Publishing, 2021), h. 1

- 5) Selanjutnya klik ok
- 6) Akan tampak output spss⁴⁶

2. Uji Validitas

Uji validitas dilakukan untuk mengetahui kelayakan butir-butir suatu angket, validitas dapat artikan sebagai sejauh mana ketepatan dan kecermatan suatu alat ukur dalam mengukur. Dalam uji validitas, setiap pernyataan diukur dengan menghubungkan jumlah/total dari masing-masing pernyataan dengan jumlah/total keseluruhan tanggapan pernyataan yang digunakan dalam setiap variabel.

Kriteria uji validitas adalah dengan membandingkan nilai r-hitung (*pearson correlation*) dengan nilai r-tabel. Nilai r-hitung nantinya akan digunakan sebagai tolak ukur yang menyatakan valid atau tidaknya butir pernyataan yang digunakan untuk mendukung penelitian.

Dalam menentukan r-hitung, digunakan nilai yang tertera pada baris *pearson correlation*. Sedangkan untuk menentukan nilai r-tabel, pada kolom df digunakan rumus $N-2$, dimana N adalah banyaknya responden. Kemudian tentukan tingkat signifiikasi yang disesuaikan dengan pengujian satu arah atau dua arah. Pengujian satu arah, dilakukan ketika hipotesis yang ada menggunakan kalimat “memiliki pengaruh positif/negatif terhadap”.

⁴⁶ Slamet Riyanto, Aglis Andita Hatmawan, *Metode Riset Penelitian Kuantitatif*, (Yogyakarta: Deepublish, 2020), h. 53-56.

Pengujian dua arah dilakukan ketika hipotesis yang ada hanya menggunakan kalimat “memiliki pengaruh terhadap”.

Kriteria pengambilan keputusan adalah sebagai berikut:

Jika $r\text{-hitung} > r\text{-tabel}$ maka instrumen dinyatakan valid

Jika $r\text{-hitung} < r\text{-tabel}$ maka instrumen dinyatakan valid

Langkah langkah uji validitas angket dapat dilakukan sebagai berikut:

- 1) Siapkan tabulasi data tanggapan responden dalam format excel
- 2) Buka program spss
- 3) Klik variable view di bagian kiri bawah
- 4) Isikan data dengan menyesuaikan pernyataan (tanpa spasi) contoh P1, P2, P3, P4 dan seterusnya
- 5) Kemudian klik data view
- 6) Selanjutnya *copy-paste* data tabulasi tanggapan responden dalam excel ke program SPSS
- 7) Klik menu *analyze*
- 8) Klik *corralate*
- 9) Lalu klik *bivariate*.
- 10) Pindahkan semua item pernyataan ke sisi sebelah kanan
- 11) Klik oke⁴⁷

⁴⁷ Budi Darma, *Statistika Penelitian Menggunakan SPSS*, (Jakarta: Guepedia, 2022), h.7-14.

3. Uji Realibitas

Realibitas (keandalan) adalah ukuran suatu kestabilan konsistensi responden dalam menjawab hal yang berkaitan dengan konstruk konstruk pernyataan yang merupakan dimensi suatu variabel dan disusun dalam suatu bentuk angket, Realibitas ialah istilah yang dipakai untuk menunjukkan sejauh mana suatu hasil pengukuran relatif konsisten apabila pengukuran diulang dua kali atau lebih⁴⁸

Pada dasarnya, uji realibitas mengukur variabel yang digunakan melaluipernyataan yang digunakan. Uji realibilitas dilakukan dengan membanndingkan nilai *cronbach Alpha* dengan tingkat/ taraf signifikan yang digunakan. Tingkat/ taraf yang digunakan bisa 0,5, 0,6 hingga 0,7tergantung kebutuhan dalam penelitian, adapun kriteria pengambilan keputusan adalah sebagi berikut:

- a. Jika nilai *cronbach alpha* > tingkat signifikan, maka instrumen dikatakan realibel
- b. Jika nilai *cronbach alpha* < tingkat signifikan, maka instrumen dikatakan tidak realibel

Dengan menggunakandata pernyataan yang sama dalam uji validitas dengan asumsi semua pernyataan dikatakan valid semua, maka langkah-langkah pengujian realibilitas adalah sebagai berikut:

⁴⁸ Ovan, Andika Saputra, *CAMI Aplikasi uji validitas dan realibitas instrument penelitian berbasis web*, (Selawesi Selatan: Ahmar Cendekia Indonesia, 2020), h. 4.

1. Siapkan tabulasi data tanggapan responden dalam format excel
2. Buka program spss
3. Klik variable view di bagian kiri bawah
4. Isikan data dengan menyesuaikan pernyataan (tanpa spasi) contoh P1, P2, P3, P4 dan seterusnya
5. Kemudian klik data view
6. Selanjutnya *copy-paste* data tabulasi tanggapan responden dalam excel ke program SPSS
7. Klik menu *analyze*
8. Klik *scale*
9. Lalu klik *Reliability Analysis*.
10. Pindahkan semua pernyataan kecuali total
11. Kemudian klik ok⁴⁹

12. Uji Normalitas

Uji Normalitas adalah uji yang dilakukan untuk mengukur apakah data yang didapatkan berdistribusi normal sehingga dapat dipakai dalam statistik, uji normalitas dilakukan juga untuk mengetahui apakah data empiric yang didapatkan dari lapangan sesuai dengan distribusi teori tertentu atau dapat dikatakan apakah data yang diperoleh dari populasi yang berdistribusi normal, uji normalitas juga bertujuan untuk mengetahui apakah distribusi sebuah data mendekati distribusi normal, yakni

⁴⁹ Budi Darma, *Statistika Penelitian Menggunakan SPSS*, (Jakarta: Guepedia, 2022), h. 17-20

distribusi data yang mempunyai pola seperti distribusi normal.⁵⁰ untuk menghitung uji normalitas, peneliti menggunakan bantuan SPSS 25 dengan menggunakan taraf signifikan (α) 0,05, maka ketentuannya sebagai berikut: a. Jika nilai signifikansi < distribusi data adalah tidak normal. b. Jika nilai signifikansi > distribusi data adalah normal.

Adapun langkah-langkah uji normalitas menggunakan aplikasi spss yaitu sebagai berikut:

1. Klik *menu analyze*, kemudian masuk ke *descriptive statics*, lalu *explore*
2. Pada jendela *explore* terdapat kolom *dependent list* pindahkan variabel yang ingin diuji ke kolom tersebut
3. Selanjutnya pilih *plots* lalu centang *normality plot with test*
4. Kemudian klik *continue*
5. Terakhir klik ok maka output akan keluar

6. Uji-t

Uji-t dilakukan setelah melakukan uji normalitas, uji-t merupakan uji statistic yang digunakan untuk menguji kebenaran atau kepalsuan hipotesis nol, uji-t juga merupakan statistic uji yang sering kali kita temui dalam masalah praktis statistika, uji-t salah satu uji yang digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan yang signifikan atau meyakinkan dari dua rata-rata sampel, uji-t pada dasarnya

⁵⁰ Dian Wijayanti, *Biosstasistika*, (Media Nusa Creative : MNC Publishing, 2021), h. 7

bertujuan untuk menguji pengaruh suatu variabel bebas terhadap variabel terikat melalui adanya perbedaan variabel terikat pada kedua kelompok sampel.

Dalam penelitian ini penulis menggunakan uji hipotesis jenis *one sampel t test*/ uji satu sampel adalah cara untuk menguji perbedaan rata-rata sampel dengan nilai/konstanta tertentu uji ini adalah salah satu uji hipotesis yang berfungsi untuk mengambil keputusan dari suatu hipotesis deskriptif. *One sampel t test*/ uji t satu sampel ini digunakan pada data yang berjenis rasio atau interval dan data yang berdistribusi normal

Adapun langkah-langkah pengujian uji-t ini menggunakan spss adalah sebagai berikut:

1. Buka *software* SPSS, lalu klik variabel view
2. Klik atribut pada kolom *name, decimal* dan *label*
3. Klik data *view* lalu masukkan jumlah skor minat semua responden
4. Klik *Analyze-Compare means-One sampel t test*
5. Masukkan minat siswa ke test variabel
6. Klik *option*- isi *condifience interval 95%*- Klik Continue
7. Klik OK⁵¹

⁵¹ Subhanuddin, *Statistika Pendidikan Matematika*,(Kediri: Kreator Cerdas Indonesia, 2022), h. 117-125

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD N 57 Banda Aceh tepatnya di kelas II, sebelum melakukan penelitian, peneliti telah melakukan observasi awal untuk melihat situasi dan kondisi sekolah serta konsultasi dengan wali kelas II mengenai siswa yang akan diteliti. Adapun profil sekolah dapat dilihat di tabel dibawah ini:

Tabel 4.1 Profil SD N 57 Banda Aceh

a. Nama Sekolah	SD N 57 Banda Aceh
b. Status Sekolah	Negeri
c. Akreditasi	B
d. NPSN Sekolah	10105536
e. Alamat Sekolah	Jl. Lingkar Kampus Unsyiah, Kopelma Darussalam, Kec. Syiah Kuala, Kota Banda Aceh.
f. Tahun Berdiri	31 Desember 1978
g. Status Kepemilikan	Pemerintah Pusat

B. Deskripsi Data Penelitian

Proses penelitian pengumpulan data diselenggarakan di SD N 57 Banda Aceh pada tanggal 22- 25 juli 2024. Jenis penelitian yang digunakan peneliti adalah eksperimen dengan desain *pre-eksperimental* dengan rancangan *the one shot case*

study. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *snake and ladder game* terhadap minat belajar matematika siswa. Penelitian ini dilaksanakan di kelas II SD N 57 Banda Aceh yang berjumlah 27 siswa

Sebelum melaksanakan penelitian peneliti terlebih dahulu mempersiapkan instrument penelitian berupa modul ajar dan lembar angket. Adapun jadwal penelitian yang dilaksanakan dapat dilihat di tabel dibawah ini:

Tabel 4.2 Jadwal Kegiatan Penelitian

No	Tanggal	Waktu	Kegiatan
1.	22 Juli 2024	70 Menit	Mengajar <i>treatment I</i>
2.	23 Juli 2024	70 Menit	Mengajar <i>treatment II</i>
3	24 Juli 2024	70 Menit	Mengajar <i>treatment III</i>
4.	25 Juli 2024	35 Menit	Pemberian Angket kepada siswa

Bedasarkan jadwal kegiatan penelitian, pada pertemuan I sampai III peneliti mengajar menggunakan media pembelajaran *snake and ladder game*, kemudian pada pertemuan ke IV baru memberikan *posttest* yaitu lembar angket. Berdasarkan analisis hasil penelitian yang dilakukan terhadap siswa kelas II ddi SD N 57 Banda Aceh dengan jumlah sampel 27 siswa, maka peneliti dapat mengumpulkan data melalui instrumen angket yang terdiri dari 12 item pernyataan. Berikut adalah penyajian seecara rinci tabulasi data hasil minat belajar siswa.

Tabel 4.3 Tabulasi Data Angket Minat Belajar Siswa skala ordinal

														Jumlah
Res		P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	
AF		2	5	5	3	4	5	5	5	4	5	5	1	49
AH		3	4	4	2	5	4	4	5	5	5	1	2	44
AT		4	5	5	3	4	4	2	2	4	5	3	4	45
AP		5	5	4	3	4	4	3	3	5	5	3	4	48
AK		5	5	5	3	5	4	4	3	4	5	4	4	51
AH		5	5	4	5	4	4	5	4	4	5	4	3	52
AI		4	4	4	3	4	5	3	3	4	5	3	3	45
CS		3	4	4	2	5	3	3	3	4	4	3	3	41
CR		4	4	4	3	5	4	3	2	4	5	2	3	43
HK		3	4	4	2	5	4	3	3	5	4	3	2	42
KK		3	5	5	5	4	5	3	3	4	4	3	3	47
MA		3	4	4	4	4	4	3	2	3	4	3	3	41
MH		4	4	5	5	5	4	4	4	5	5	3	4	52
MQ		3	5	5	5	5	5	4	3	4	5	3	4	51
MR		2	4	4	3	4	4	2	3	4	4	3	3	40
MT		4	4	4	4	5	5	3	4	5	5	4	4	51
MM		5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	59
NA		4	4	4	3	5	5	3	4	5	5	3	4	49
PA		4	5	5	5	5	5	5	4	5	5	4	4	56
PU		3	5	5	5	5	5	4	4	5	5	4	4	54
RA		4	5	5	5	5	5	4	4	5	5	4	4	55
RM		3	4	4	3	4	4	4	4	5	5	4	4	48
SA		4	5	5	3	5	5	4	4	5	5	4	4	53
SH		5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	4	57
SJ		4	5	4	3	5	5	4	5	5	5	5	5	55
TC		2	4	4	1	4	4	3	3	4	5	3	3	40
ZN		4	5	5	4	5	5	5	4	4	4	5	4	54
Jumlah	S	99	123	121	97	125	121	98	97	121	129	96	95	1322

1. Analisis Deskriptif

Berikut adalah hasil analisis deskriptif data angket minat belajar matematika siswa kelas II SD N 57 Banda Aceh. Data diolah dengan menggunakan program SPSS versi 25.

Tabel 4.4 Hasil Analisis Deskriptif

	N	Range	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation	Variance
P1	27	3	2	5	3.67	.920	.846
P2	27	1	4	5	4.56	.506	.256
P3	27	1	4	5	4.48	.509	.259
P4	27	4	1	5	3.59	1.185	1.405
P5	27	1	4	5	4.63	.492	.242
P6	27	2	3	5	4.48	.580	.336
P7	27	3	2	5	3.63	.839	.704
P8	27	3	2	5	3.59	.888	.789
P9	27	2	3	5	4.48	.580	.336
P10	27	1	4	5	4.78	.424	.179
P11	27	4	1	5	3.56	.974	.949
P12	27	4	1	5	3.52	.893	.798
Total	27	19	40	59	48.96	5.612	31.499
Valid N (listwise)	27						

Berdasarkan tabel diatas dapat disimpulkan bahwa $N = 27$, $range = 19$, nilai minimum = 40, maksimum = 59, $mean = 48,96$, $Std. Deviation = 5,612$ dan $variance = 31,499$.

2. Analisis Validitas

Uji validitas dilakukan guna untuk mengetahui apakah suatu alat ukur tersebut valid (sah) atau tidak valid (tidak sah). Alat ukur yang dimaksud disini adalah skor pernyataan-pernyataan yang ada dalam angket, suatu angket dikatakan valid apabila pernyataan pada angket tersebut mengungkapkan suatu yang diukur oleh angket. Adapun kriteria pengujian validitas dapat dilihat valid atau tidak valid melalui kriteria dibawah ini:

a. Kriteria pengujiannya yaitu:

H_0 diterima apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$, (alat ukur yang digunakan valid atau sah)

H_0 ditolak apabila $r_{hitung} < r_{tabel}$, (alat ukur yang digunakan tidak valid atau sah)

b. Cara menentukan besar nilai R tabel

$r_{tabel} = df (n-2)$, tingkat signifikansi uji dua arah⁵²

r_{tabel} dalam penelitian ini adalah $= df (27-2 0.05)$.

bedasarkan daftar tabel di lampiran maka nilai r_{tabel} nya adalah 0,3809.

Dari pembahasan diatas maka uji validasi pada penelitian ini dilakukan melalui bantuan program SPSS versi 25, hasil analisis data dari angket minat belajar siswa dapat disimpulkan dalam tabel rekapitulasi dibawah ini:

⁵² Nilda Miftahul Jannah, Herianto, *Konsep Uji Validitas dan Realibilitas Menggunakan SPSS*, 2021, Diales pada tanggal 26 Juli 2024 dari situs <https://doi.org/10.31219/osf.io/v9j52>

Tabel 4.5 Hasil Analisis Validitas

Pernyataan	r-Hitung	r-Tabel	P (Sig)	Keterangan
P1	0,608	0,3809	0,004	Valid
P2	0,698	0,3809	0,000	Valid
P3	0,626	0,3809	0,000	Valid
P4	0,703	0,3809	0,000	Valid
P5	0,482	0,3809	0,011	Valid
P6	0,679	0,3809	0,000	Valid
P7	0,683	0,3809	0,000	Valid
P8	0,637	0,3809	0,000	Valid
P9	0,538	0,3809	0,014	Valid
P10	0,466	0,3809	0,014	Valid
P11	0,722	0,3809	0,000	Valid
P12	0,633	0,3809	0,000	Valid

Bedasarkan tabel diatas maka dapat diketahui semua item pernyataan dikatakan valid atau sah.

3. Analisis Realibilitas

Suatu instrumen dikatakan reliable apabila pengukurannya konsisten cermat dan akurat. Uji realibitis dilakukan untuk mengetahui ketetapan suatu instrumen (alat ukur), uji realibilita dilakukan menggunakan program SPSS 25. Rumus yang digunakan dalam menentukan tingkat reliable menggunakan rumus *Alpha Cronbach's*.

Rokhmad slamet dalam jurnal manajemen dan bisnis menjelaskan bahwa suatu instrumen penelitian dapat dikatakan reliable apabila nilai *alpha cronbach's* > 0.60 , maka dari itu, kriteria pengambilan keputusan dalam uji realibilitas adalah apabila nilai *Alpha Cronbach's* $> 0,60$, maka pernyataan dalam angket dikatakan *reliable*.

Apabila nilai *alpha cronbach's* $< 0,60$, maka pernyataan dalam angket dikatakan tidak *reliable*.⁵³

Tabel 4.6 Hasil Analisis Realibilitas

Jumlah Pernyataan	Cronbach's Alpha	Taraf signifikan	Keterangan
12	0,845	0.60	Reliabel

Bedasarkan tabel diatas menunjukkan bahwa nilai *Alpha Cronbach's* 0.845 > 0.60 maka instrument pernyataan dikatakan *reliable*.

4. Analisis Normalitas

Uji normalitas merupakan uji yang dilakukan untuk menganalisis sebaran data apakah data berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas pada penelitian ini dilakukan dengan menggunakan program SPSS versi 25 dengan menggunakan pendekatan *Shapiro-wilk*. *Shapiro-wilk* adalah uji yang dilakukan untuk mengetahui sebaran data acak suatu sampel data yang kurang dari 50 sampel, pengujian ini dikatakan berdistribusi normal apabila nilai signifikasi lebih dari 0.05 ($\text{sig.} > 0.05$).⁵⁴

Berikut adalah hasil uji normalitas angket minat belajar matematika siswa.

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Jawaban Responden	.123	27	.200*	.955	27	.285

*. This is a lower bound of the true significance.

⁵³ Rokhad Slamet, Validitas dan Realibilitas terhadap Instrumen Keputusan Kerja, *Jurnal Manajemen dan Bisnis*, Vol.17, No. ,2, 2021.

⁵⁴ Eko Haryono, *Statistika SPSS 28*,(Bandung: Widina Media Utama, 2023).

Tabel 4.7 Hasil Analisis Normalitas

Data yang di Uji	Uji Normalitas		Kesimpulan
	Statistics	Nilai Signifikan	
Jawaban Angket Siswa	0,955	0,285	Normal

Bedasarkan tabel diatas dapat disimpulkann bahwa nilai sig $> 0,05$ yaitu $0,285 > 0.05$, sehingga dapat dikatakan bahwa data yang diperoleh berdistribusi normal. Dengan demikian proses analisis dapat dilanjutkan pada uji hipotesis.

5. Analisis Hipotesis

Uji-t dilakukan setelah melakukan uji normalitas, uji-t yang dilakukan pada penelitian ini adalah *one sampel t test* atau data tunggal, uji t data tunggal dilakukan untuk menentukan minat belajar matematika siswa kelas II SD N 57 Banda aceh, adapun rumusan hipotesis yang akan diuji sebagai berikut:

Ha : Terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media Pembelajaran *Snakes and Ladders Game* terhadap minat belajar matematika siswa kelas II SDN 57 Banda Aceh.

Ha : $\mu_1 \neq 80\%$ = Minat belajar matematika siswa kelas II tidak sama dengan 80%

H_0 : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media pembelajaran *Snakes and Ladders Game* terhadap minat belajar matematika siswa kelas II SDN 57 Banda Aceh.

$H_0: \mu_1 = 80\%$ = Minat belajar matematika siswa kelas II sama dengan 80%

Kriteria yang digunakan untuk pengambilan keputusan pada uji hipotesis terkait menolak atau menerima, H_0 ditolak jika $\text{Sig. (2-tailed)} < 0,05$, sedangkan H_0 diterima jika $\text{Sig. (2-tailed)} > 0,05$. Dan H_a diterima apabila $\mu_1 \neq 80\%$, H_0 ditolak apabila $\mu_1 = 80\%$.

Tabel 4.8 Hasil Analisis Hipotesis

One-Sample Statistics				
	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Minat Belajar	27	51245.5556	6711.33286	1291.59661

One-Sample Test					
Test Value = 80					
	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	95% Confidence Interval of the Difference
					Lower Upper
Minat Belajar	39.614	26	.000	51165.55556	48510.6407 53820.4704

Bedasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa kriteria pengujian hipotesis berdasarkan rumus uji-t data tunggal bahwa $0,000 < 0,05$ dan, maka diputuskan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak, sehingga dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh yang signifikan dari penggunaan Media Pembelajaran *Snakes and Ladders Game*

terhadap minat belajar matematika siswa SDN 57 Banda Aceh, dan berdasarkan hasil analisis sampel diatas dapat disimpulkan bahwa minat belajar kelas II tidak sebesar 80, melainkan 51245.5556

C. Pembahasan Penelitian

Dari penggunaan media pembelajaran *snake and ladder game* di kelas II saat pembelajaran siswa merasa senang saat proses belajar berlangsung hal tersebut terlihat dari antusias serta semangat yang diberikan saat proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran *snake and ladder game*, kemudian juga terlihat siswa yang terlibat dalam pembelajaran dan memperhatikan segala arahan dari guru. Hal ini sejalan dengan temuan Neni srinurhayani dalam jurnal al muizzah yang menyatakan Keberhasilan proses belajar mengajar dapat dinilai dari antusias siswa dalam mengikuti pelajaran di kelas. Ketika seorang siswa memiliki minat dalam dirinya maka siswa tersebut akan rajin dan senang belajar dikelas, selain itu siswa akan menjadi aktif untuk dapat memahami pelajaran.

Jika hanya guru yang antusias dalam proses pembelajaran sedangkan siswanya tidak, maka hal ini tidak dapat menumbuhkan minat belajar siswa dan materi yang disampaikan pun tidak akan sepenuhnya diterima oleh siswa. Penggunaan media dalam pembelajaran dirasa sangatlah penting untuk menunjang proses pembelajaran. Salah satu media pembelajaran pembelajaran yang dapat diaplikasikan oleh guru dalam pembelajaran adalah media pembelajaran permainan

ular tangga, media pembelajaran ini dapat menjadikan siswa aktif dan kreatif serta menjadikan suasana belajar menjadi menyenangkan karena siswa dapat belajar sambil bermain. Sehingga siswa akan belajar dengan menggunakan media pembelajaran tersebut dapat tercapai tujuan pendidikannya⁵⁵

Penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh penggunaan media pembelajaran *snake and ladder game* terhadap minat belajar matematika siswa kelas II SD N 57 Banda Aceh. Untuk menguji hipotesis yang diajukan, terlebih dahulu dilakukan uji normalitas untuk mengetahui apakah data yang telah dikumpulkan berdistribusi normal atau tidak, hasil uji normalitas menunjukkan $0,285 > 0.05$, sehingga dapat dikatakan bahwa data yang diperoleh berdistribusi normal. Dengan demikian proses analisis dapat dilanjutkan pada uji hipotesis, pengujian hipotesis dengan menggunakan uji-t data tunggal dilakukan uji statistik *One-Sample T-Test* dengan membandingkan rata-rata minat belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran tersebut dengan nilai standar yang dihipotesiskan, yaitu 80.

Berdasarkan hasil analisis yang diperoleh dari *software* SPSS, rata-rata minat belajar siswa adalah 51245.5556 dengan simpangan baku sebesar 6711.33286. Nilai rata-rata ini menunjukkan bahwa minat belajar siswa secara keseluruhan berada pada tingkat yang sangat tinggi setelah penggunaan media pembelajaran *snake and ladder game*.

⁵⁵ Neni Sri Nurhayani, Penggunaan Media Ular Tangga Terhadap Minat Belajar Siswa, *Jurnal al-muizzah*, Vol. 3, No.2, 2016, h.193

Hasil uji t menunjukkan nilai t sebesar 39.614 dengan derajat kebebasan (df) 26 dan tingkat signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0.000. Karena nilai sig $0.000 < 0.05$, maka hipotesis nol (H_0) yang menyatakan bahwa rata-rata minat belajar siswa sama dengan 80 ditolak. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara rata-rata minat belajar siswa dengan nilai yang dihipotesiskan.

Perbedaan rata-rata (*Mean Difference*) yang diperoleh adalah sebesar 51165.55556. Artinya, rata-rata minat belajar siswa setelah penggunaan media pembelajaran *snake and ladder game* secara signifikan lebih tinggi dibandingkan dengan nilai yang dihipotesiskan. Interval kepercayaan 95% juga menunjukkan bahwa perbedaan rata-rata ini berada dalam rentang antara 48510.6407 dan 53820.4704, yang mengindikasikan konsistensi hasil ini dalam berbagai kondisi yang serupa.

Dengan kata lain, hasil penelitian ini membuktikan bahwa penggunaan media pembelajaran *snake and ladder game* memberikan dampak yang signifikan terhadap peningkatan minat belajar siswa. Penolakan H_0 mendukung hipotesis alternatif (H_a) yang menyatakan bahwa media pembelajaran ini secara efektif meningkatkan minat belajar siswa. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran *snake and ladder game* memiliki potensi besar untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam mata pelajaran matematika.

Penelitian ini sejalan dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Nur kholifah pada tahun 2020 dengan judul pengaruh penggunaan alat peraga ular tangga

terhadap hasil belajar matematika kelas 4 min 3 metro pusat dengan diperoleh nilai sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$,⁵⁶ sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh signifikan pada penggunaan alat peraga ular tangga terhadap hasil belajar siswa. Hal ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh imam baiquni yang berjudul penggunaan media ular tangga terhadap hasil belajar matematika dengan diperoleh t-hitung ($4,3838$) $>$ t-tabel ($2,0018$) dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media ular tangga terhadap hasil belajar matematika siswa.⁵⁷

⁵⁶ Nur Kholifah, Pengaruh Penggunaan Alat Peraga Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas 4 MIN 3 Metro Pusat, *IAIN Metro*, 2020

⁵⁷ Imam Baiquni, Penggunaan Media Ular Tangga terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa, *Jurnal Kajian Pendidikan Matematika*, Vol1, No 2, 2016, h.203

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang diperoleh bahwa penggunaan media pembelajaran *snake and ladder game* terhadap minat belajar matematika siswa kelas II SD N 57 Banda Aceh, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil uji hipotesis menunjukkan Sig. (2-tailed) adalah $0.000 < 0.05$. Karena nilai p-value (Sig. 2-tailed) < 0.05 , maka H_a yang menyatakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media pembelajaran *snake and ladder game* terhadap minat belajar siswa kelas II SD N 57 Banda Aceh.

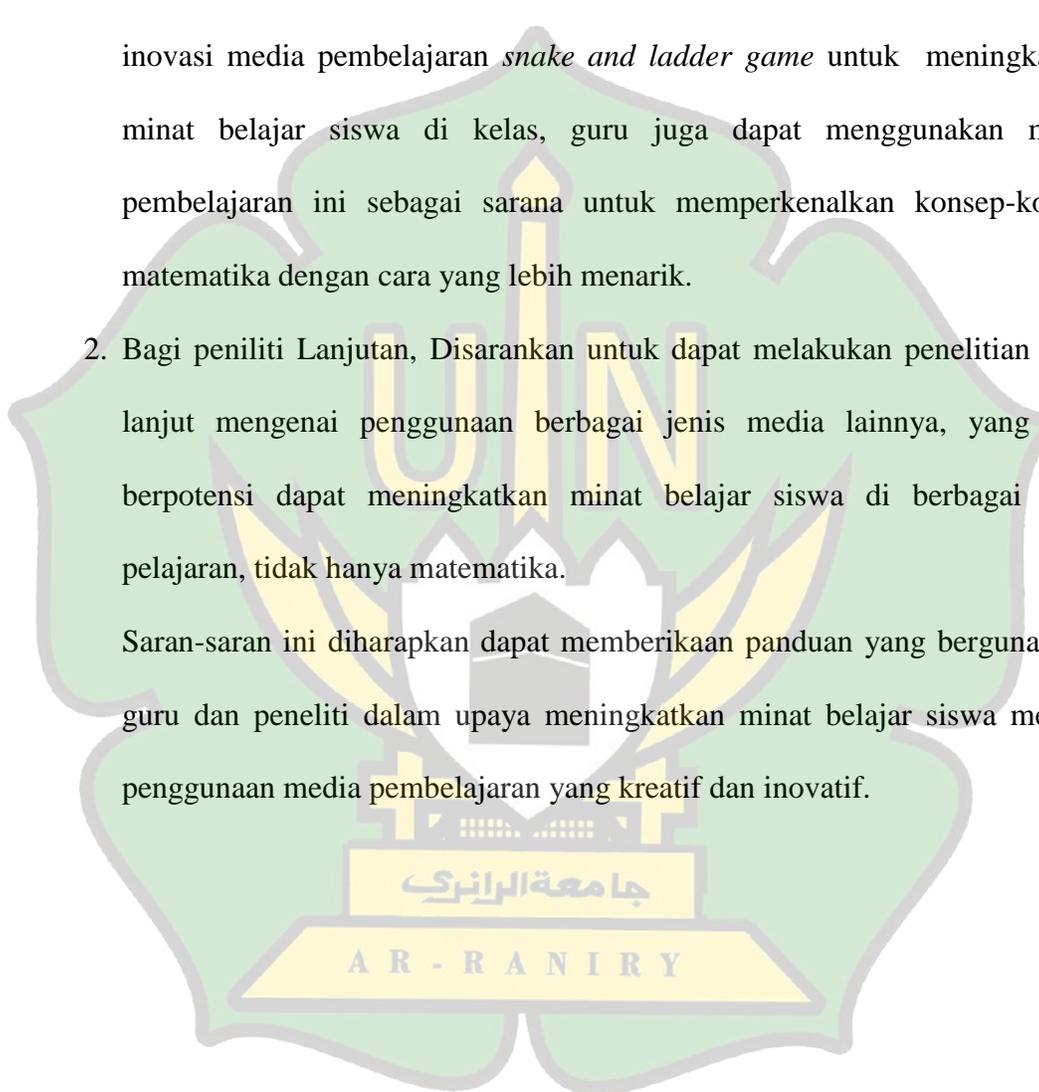
Mean Difference atau perbedaan rata-rata adalah 51165.55556, menunjukkan bahwa ada perbedaan yang signifikan dalam minat belajar siswa dibandingkan dengan nilai test value 80. Maka, $H_a : \mu_1 \neq 80\%$ (Minat belajar matematika siswa kelas II tidak sama dengan 80%). Hasil ini dapat diinterpretasikan bahwa penggunaan media pembelajaran *snake and ladder game* dapat memiliki pengaruh positif terhadap peningkatan minat belajar siswa. Rata-rata minat belajar siswa yang tinggi ini menunjukkan bahwa media pembelajaran tersebut berpengaruh dalam meningkatkan minat belajar siswa dalam mata pelajaran matematika.

B. Saran

Bedasarkan kesimpulan diatas peneliti memberikan beberapa saran yaitu:

1. Bagi guru: Diharapkaann guru dapat lebih mengembangkan dan memenfatkan inovasi media pembelajaran *snake and ladder game* untuk meningkatkan minat belajar siswa di kelas, guru juga dapat menggunakan media pembelajaran ini sebagai sarana untuk memperkenalkan konsep-konsep matematika dengan cara yang lebih menarik.
2. Bagi peniliti Lanjutan, Disarankan untuk dapat melakukan penelitian lebih lanjut mengenai penggunaan berbagai jenis media lainnya, yang juga berpotensi dapat meningkatkan minat belajar siswa di berbagai mata pelajaran, tidak hanya matematika.

Saran-saran ini diharapkan dapat memberikaan panduan yang berguna bagi guru dan peneliti dalam upaya meningkatkan minat belajar siswa melalui penggunaan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif.



DAFTAR PUSTAKA

- Abidin Y. (2017). *Pembelajaran Literasi Strategi Meningkatkan Kemampuan Literasi Matematika, Sains, Membaca, Dan Menulis*, Jakarta: Bumi Aksara.
- Agustin Dwi Irmawati. (2020). *Media Pembelajaran Matematika*, Tulungagung : Pernal Edukatif.
- Alfaris, L, Azmidar, indrawati, I, et.al, (2023). *Metodelogi Penelitian Eksperimen*, Jakarta : Get Press Indonesia.
- Andi Setiawan M. (2021). *Belajar dan Pembelajaran*, Uwais Inspirasi Indonesia.
- Andre Ade Payadnya, Agung Ngurah Trisna. (2018). *Panduan Penelitian Eksperimen Analisis Statistik dengan SPSS*, Yogyakarta: Budi Utama.
- Badan Standar Nasional Pendidikan. (2006). *Standar Isi, Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Sd/Mi*, Jakarta: Badan Standar Nasional Pendidikan
- Baiquni Imam. (2016) “Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga terhadap Hasil Belajar Matematika”. *JKPM*. 1.(2).
- Dahniar. (2022). “Penggunaan Alat Peraga dalam Pembelajaran”. *Jurnal Aktualisasi Pendidikan Islam*. 19(2).
- Darma, B. (2021). *Statistika Penelitian Menggunakan spss*, Bogor:Geupedia.
- Djaali. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif*, Jakarta timur: Bumi Aksara.
- Eko Haryono. 2023. *Statistika SPSS 28*. Bandung: Widina Media Utama.
- Getut Pramesti. 2014. *Kupas Tuntas Data Penelitian dengan SPSS 22*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Gunawan. Lilik Kustiani. (2018). “Faktor- Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa”. *Jurnal Penelitian dan pendidikan IPS*. 12(1)..
- Hamalik Oemar. (2012). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Wali Press.
- Hergenhah B.R. Matthew H. Olson. (2012). *Theoris Of Learning (Teori Belajar Edisi Ketujuh)*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

- Hudojo. Herman. (1990). *Strategi Mengajar Belajar Matematika*. Malang: IKIP Malang.
- Kurniawan H. (2021). *Pengantar Praktis Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta : Deepublish.
- Kurniawan Heru. (2021). *Pengantar Praktis Penyusunan Instrumen Penelitian*. Sleman: Deepublish.
- M. Ruane j. (2021) *Seri Dasar- Dasar Metode Penelitian*. Perpustakaan Nasional RI: Nusamedia
- Malik Nurika. karlimah (2022). “Rancangan Media Permainan Ular Tangga pada Materi Penjumlahan dan Pengurangan Pecahan Penyebut berbeda di Sekolah Dasar”. Edu cendekia : *Jurnal ilmiah kependidikan*. 2(2).
- Musfiqon. (2016). *Pengembangan Media dan Sumber pembelajaran*. Jakarta : Prestasi Pustakaraya.
- Nida Jarmita. (2019). *Pengembangan Media Seven In One Pada Pembelajaran Matematika di SD/MI*. Laporan Penelitian: Banda Aceh
- Nilda Miftahul Jannah. Herianto.2021 Konsep Uji Validitas dan Realibilitas Menggunakan SPSS, <https://doi.org/10.31219/osf.io/v9j52>. Diakses pada tanggal 26 Juli 2024
- Nogroho Dwi Settiyabudi. (2000). *Teknopustaka Buletin Pusat Perbukuan*. Jakarta : Pendidikan Nasional.
- Nurlina. (2021). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Makasar : Lpp unismuh makasar.
- Observasi, kelas 2, SDN 57 Banda aceh, pada tanggal 12 februari 2024
- Ovan. Andika Saputra. (2020). *CAMI Aplikasi Uji Validitas dan Realibitas Instrument Penelitian Berbasis web*. Selawesi Selatan: Ahmar Cendekia Indonesia
- Riyanto S. Andita Hatmawan A. (2020). *Metode Riset Penelitian Kuantitatif*. Yogyakarta: Deepublish.
- Rokhad Slamet. (2021). Validitas dan Realibilitas terhadap Instrumen Keputusan Kerja. *Jurnal Manajemen dan Bisnis*. 17(2).

- Santrock John w. (2017). *Psikologi Pendidikan (Educational Psychology)*. Jakarta: Selemba Humanika.
- Saputra H. (2023). “Meningkatkan Kemampuan Kognitif Aritmatika Anak dengan menggunakan Alat Peraga Permainan Ular Tangga”. *Jurnal Pendidikan*. 4(1).
- Satrianawati. (2018). *Media Dan Sumber Belajar*. Yogyakarta : Deepublish.
- Setiawan Yohana. (2020). “Pengembangan Model Pembelajaran Matematika SD Berbasis Permainan Tradisional Indonesia dan Pendekatan Matematika Realistic.”. *Jurnal pendidikan dan kebudayaan*. 10(1).
- Siyota S, Ali M. Sodik. (2015). *Dasar Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Literasi Media Publishing.
- Slavin. (2008). *Cooperatif Learning*. Bandung:Nusa Media.
- Sri Endang Wahyuningsih. (2020). *Model Pembelajaran Mastery Learning Upaya Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa*. Yogyakarta : Deepublish.
- Suciati, I. (2021). “Metode Permainan Ular Tangga Pada Materi Pecahan”. *Jurnal Pendidikan*. 4(1).
- Sudjana Nana. (1989). *Cara Aktif dalam Proses Belajar Mengajar*. Bandung: IKIP.
- Sugiyono. (2010). *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Supriyadi. (2021). *Evaluasi Pembelajaran*, Jawa tengah: Nasya Expanding Management.
- Suranto. (2015) *Teori belajar dan Pembelajaran*, Yogyakarta: Laksbang pressindo.
- Susanto Ahmad. (2008). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenamedia Group
- Susi Sri hermawani. (2019). Penerapan *Snakes and Ladders Game* untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Inggris pada Peserta Didik Materi *this is me*. *Serambi konstruktivis*. Vol 1. No 4.
- Swarjana Ketut. *Populasi- Sampel, Teknik Sampling dan Bias dalam Penelitian*. Yogyakarta: Angkota IKAPI

- Syafi'I Ahmad. Marfiyanto Tria. (2018). "Studi tentang Prestasi Belajar Siswa dalam Aspek dan Faktor yang Mempengaruhi". *Jurnal komunikasi pendidikan*. 2(2).
- Usmadi. (2020). "Pengujian Persyaratan Analisis". *Jurnal Inovasi Pendidikan*. 7(1).
- Utami Esty. (2021). "Penerapan Media, Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Matematika Kelas IV SD Negeri Bayan". *Jurnal Pendidikan Dasar*. 2 (2).
- Wati Anjelina. (2021). "Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar". *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. 2(1).
- Widowati, F., & Mulyani. (2014) "Penggunaan Media Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Tema Hiburan". *Jurnal JPGSD*. 2(1).
- Wijayanti Dian. (2021). *Biosstasistika*. Media Nusa Creative : MNC Publishing.



LAMPIRAN

Lampiran 1 : Surat Keputusan Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan


SURAT KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN UIN AR-RANIRY BANDA ACEH
Nomor : B-5216/Un.08/FTK.1/KP.07.6/07/2024

TENTANG
PENGANGKATAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA
DENGAN RAHMAT TUHAN YANG MAHA ESA

Menimbang :

- bahwa untuk kelancaran bimbingan skripsi mahasiswa pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh maka dipandang perlu menunjuk Pembimbing skripsi;
- bahwa yang namanya tersebut dalam Surat Keputusan ini dianggap cakap dan mampu untuk diangkat dalam jabatan sebagai Pembimbing skripsi Mahasiswa;
- bahwa berdasarkan pertimbangan sebagaimana dimaksud dalam huruf a dan huruf b, perlu menetapkan Keputusan Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

Mengingat :

- Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional;
- Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005, tentang Guru dan Dosen;
- Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012, tentang Pendidikan Tinggi;
- Peraturan Presiden Nomor 74 Tahun 2012, tentang perubahan atas peraturan pemerintah RI Nomor 23 Tahun 2005 tentang pengelolaan keuangan Badan Layanan Umum;
- Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014, tentang penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
- Peraturan Presiden Nomor 04 Tahun 2013, tentang perubahan Institusi Agama Islam negeri Ar-Raniry Banda Aceh menjadi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh;
- Peraturan Menteri Agama RI Nomor 44 Tahun 2022, tentang Organisasi & Tata Kerja UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
- Peraturan Menteri Agama Nomor 14 tahun 2022, tentang Statuta UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
- Keputusan Menteri Agama Nomor 492 Tahun 2003, tentang Pendelegasian Wewenang Pengangkatan, Pemindahan dan Pembaharuan PNS di Lingkungan Depag RI;
- Keputusan Menteri Keuangan Nomor 203/Km.05/2011, tentang penetapan institusi agama Islam Negeri UIN Ar-Raniry Banda Aceh pada Kementerian Agama sebagai instansi Pemerintah yang menerapkan Pengelolaan Badan Layanan Umum;
- Surat Keputusan Rektor UIN Ar-Raniry Nomor 01 Tahun 2015, Tentang Pendelegasian Wewenang kepada Dekan dan Direktur Pascasarjana di Lingkungan UIN Ar-Raniry Banda Aceh

MEMUTUSKAN

Menetapkan :

KESATU : Keputusan Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh tentang Pembimbing Skripsi Mahasiswa

KEDUA : Mencabut Surat Keputusan Dekan FTK UIN Ar-Raniry Banda Aceh No : B-12791/Un.08/PTK/KP.07.6/12/2023

Menunjuk Saudara :

Nida Jarmita, S.Pd.I., M.Pd

Untuk Membimbing

Nama : Raihan

Nim : 200209063

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Snake and Ladder Game terhadap Minat Belajar Matematika siswa Kelas II SDN 57 Banda Aceh

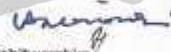
KETIGA : Kepada pembimbing yang tercantum namanya diatas diberikan honorarium sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku;

KEEMPAT : Kepada pembimbing yang tercantum namanya diatas diberikan honorarium sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku;

KELIMA : Surat Keputusan ini berlaku selama enam bulan sejak tanggal ditetapkan;

KEENAM : Surat Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan dengan ketentuan bahwa segala sesuatu akan diubah dan diperbaiki kembali sebagaimana mestinya, apabila kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam Surat Keputusan ini.

Banda Aceh, 15 Juli 2024
PLH. Dekan,


Habiburrahim
Nomor : B-4288/Un.08/FTK/Kp.07.6/05/2024
Tanggal 27 Mei 2024

Terdistribusikan

- Sekjen Kementerian Agama RI di Jakarta;
- Direktor Pendidikan Islam Kementerian Agama RI di Jakarta;
- Direktor Perguruan Tinggi Agama Islam Kementerian Agama RI di Jakarta;
- Kantor Pelayanan Perbendaharaan Negara (KPPN), di Banda Aceh;
- Rektor UIN Ar-Raniry di Banda Aceh;
- Kepala Bagian Keuangan dan Akuntansi UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
- Yang bersangkutan;
- Ampl.

Lampiran 2 : Surat Izin Penelitian



PEMERINTAH KOTA BANDA ACEH
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
 JALAN P. NYAK MAKAM NO. 23 GP KOTA BARU TEL/P/FAX. (0651) 7555136, 7555137
 E-mail: dkb@uinaranirykotaaceh.go.id Website: dkb.uinaranirykotaaceh.go.id Kode Pos: 23128

IZIN PENELITIAN
 NOMOR : 074/A3/2973

TENTANG
PENGUMPULAN DATA PADA SD NEGERI 57 KOTA BANDA ACEH

Dasar : Surat Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh nomor : B-4818/Un.08/FTK.1/TL.00/6/2024 tanggal 27 Juni 2024 perihal Penelitian Ilmiah Mahasiswa.

MEMBERI IZIN

Kepada :
 Nama : Raihan
 NIM : 200209083
 Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
 Jenjang : S-1
 Untuk : Mengumpulkan data dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul : "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Snake-and-Ladder Game Terhadap Minat Belajar Matematika Siswa Kelas II SDN 57 Banda Aceh."

Dengan Ketentuan Sebagai Berikut :

1. Harus berkonsultasi langsung dengan Kepala Sekolah yang bersangkutan dan sepanjang tidak mengganggu proses belajar mengajar.
2. Bagi mahasiswa yang bersangkutan supaya menyampaikan foto copy hasil Penelitian sebanyak 1 (satu) eksemplar ke Dinas Pendidikan Dan Kebudayaan Kota Banda Aceh.
3. Surat ini berlaku sejak tanggal 15 Juli s.d 15 Agustus 2024.
4. Kepala sekolah dibenarkan mengeluarkan surat keterangan hanya untuk yang benar - benar telah melakukan pengumpulan data.
5. Memperhatikan Protokol Kesehatan New Normal Covid-19

Demikianlah surat ini disampaikan untuk dapat dipergunakan semestinya.

Banda Aceh, 15 Juli 2024 M
 08 Muharram 1446 H
 An. **KEPALA DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN KOTA BANDA ACEH**
KEPALA BIDANG PEMBINAAN SD


JAILANI YUSTI, S.Ag, M.Pd
 Pembina TK I
 NIP. 19720401 199801 1 001

Tembusan :

1. Dekan Fak. Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh
2. Mahasiswa/i yang bersangkutan
3. Arsip

Lampiran 3 : Surat Telah Melakukan Penelitian



PEMERINTAH KOTA BANDA ACEH
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SD NEGERI 57
JALAN LINGKAR KAMPUS DUSUN TIMUR KOPELMA DARUSSALAM BANDA ACEH
E-mail: sdn57bandaaceh@gmail.com Website: http://sdn57bna.sch.id/ Kode Pos: 23111

Nomor : 422/SD-57/45/2024
Lampiran : -
Perihal : Selesai Penelitian

Berdasarkan surat dari Dinas Pendidikan Kota Banda Aceh Nomor : 074/A3/2973 tanggal 27 Mei 2024, Perihal izin melaksanakan Penelitian

Yang namanya tersebut di bawah ini adalah benar-benar telah melaksanakan Penelitian pada SD Negeri 57 Banda Aceh dengan judul " Pengaruh penggunaan Media Pembelajaran Snake-and-Ladder Game terhadap Minat Belajar Matematika Siswa Kelas II SD N 57 Banda Aceh "

Nama : Raihan
NIM : 200209083
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Jenjang : S-1

Telah selesai melaksanakan penelitian di SD Negeri 57 Banda Aceh mulai tanggal 22 Juli s/d 25 Juli 2024

Demikianlah surat keterangan ini di perbuat agar dapat di pergunakan seperlunya.

Banda Aceh 26 Juli 2024
Kepala SD Negeri 57



HAMDANI S.Pd, M.Pd
NIP.198102232006041004

AR - RANIRY

Lampiran 4: Surat Keterangan Plagiasi



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH
FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN
PRODI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
 Jl. Syech Abdur Rauf Kopelma Darussalam, Banda Aceh, 23111
 Telepon (0651) 7551423 – Faksimile (0651) 7553020
 Email : flk.prodipgmi@ar-raniry.ac.id Web: pgmi.flk.ar-raniry.ac.id

SURAT KETERANGAN LULUS PLAGIASI

Kepada Yth.
 Ketua Prodi PGMI
 UIN Ar-Raniry Banda Aceh

Di Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.
 Admin Turnitin Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh menerangkan bahwa:

Nama	: Railhan
NIM	: 200209083
Program Studi	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Skripsi	: Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran <i>Snake and Ladder Game</i> Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas II s.d n 57 Banda Aceh
Pembimbing 1	: Nida Jarmita, S.Pd.L.,M.Pd.
Pembimbing 2	: -

Adalah benar-benar telah melakukan pemeriksaan tingkat plagiasi karya ilmiah pada hari Kamis tanggal 08 bulan Agustus tahun 2024 dengan nomor Paper ID 2428878787 Hasil pemeriksaan menunjukkan bahwa karya ilmiah mahasiswa tersebut dinyatakan "LULUS" pemeriksaan plagiasi dengan tingkat plagiasi 18 % (≤ 35 %).

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagai salah satu persyaratan mengikuti sidang akhir skripsi/ munaqasyah.

جامعة الرانيري

AR - RANIRY

Banda Aceh, 08 Agustus 2024
 Admin TURNITIN
 Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah


 Arnil Hasan Lubis, M.Pd.
 NIP 19930824 202012 1 016

Lampiran 5 : Modul Ajar Pertemuan 1, 2 dan 3

MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA MATEMATIKA

MADRASAH IBTIDAIYAH KELAS II

INFORMASI UMUM

A. Identitas Modul

Penyusun	:	Raihan
Institusi	:	SDN 57 Banda Aceh
Tahun Pelajaran	:	2024
Mata Pelajaran	:	Matematika
Kelas/Semester	:	II/ 1(Satu)
Unit 1	:	Ayo Membilang Sampai dengan 50
Subunit 1	:	Menghitung, Membaca dan Menulis Bilangan sampai dengan 50
Alokasi Waktu	:	2 JP x 35 Menit

B. Kompetensi Awal

- Peserta didik dapat Menunjukkan pemahaman dan memiliki intuisi bilangan (*number sense*) pada bilangan cacah sampai dengan 50
- Peserta didik dapat menghitung bilangan cacah sampai dengan 50 melalui alat bantu media pembelajaran *snake and ladder game*
- Peserta didik dapat membaca bilangan cacah sampai dengan 50 melalui alat bantu media pembelajaran *snake and ladder game*
- Peserta didik dapat menulis bilangan cacah sampai dengan 50 melalui alat bantu media pembelajaran *snake and ladder game*

C. Profil Pelajar Pancasila dan PPRA

- Beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa
- Berfikir Gratis
- Mandiri
- Kreatif
- Berkeadapan (*Ta'addup*), Keteladanan (*Qudwah*), dan Toleransi (*Tasamuh*)

D. Sarana dan Prasarana

Sumber Belajar :

- Buku Siswa: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia, 2022, Matematika, SD Kelas II, Penulis: Dara Retno Wulan, Rasfaniwaty.
- Buku bacaan

Media :

- Laptop
- Gambar, foto,
- Media Pembelajaran *Snake and Ladder Game*

E. Target Peserta Didik

- Peserta didik reguler/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar.

F. Jumlah Peserta Didik

- 35 Siswa

G. Model Pembelajaran

- Model : TGT (Team Group Tournament)
- Metode : Ceramah, diskusi, tanya jawab dan penugasan

KOMPONEN INTI

A. Tujuan Kegiatan Pembelajaran

Tujuan Pembelajaran :

- Mampu memahami makna dan representasi bilangan, serta mengembangkan kemampuan penggunaan bilangan.

Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP) :

- Mampu menghitung dan mengelompokkan benda dalam ukuran yang sama
- Mampu membaca lambang bilangan sampai dengan 50
- Mampu menulis bilangan sampai dengan 50

B. Pemahaman Bermakna

- Meningkatkan kemampuan peserta didik tentang menghitung, membaca dan menulis bilangan sampai dengan 50 dengan menggunakan alat bantu media pembelajaran *snake and ladder game*.

C. Pertanyaan Pemantik

- Ada berapa banyak tas di kelas ini?
- Bagaimana cara kita menulis dan membaca banyak tas di kelas ini?

D. Siap-siap Belajar

Guru menyiapkan media gambar sebagai pemancing semangat belajar di awal pembelajaran kemudian setelah menjelaskan materi baru akan mengeluarkan media pembelajaran untuk pemancing dalam menyelesaikan contoh soal.

E. Kegiatan Pembelajaran

Tahapan Model Pembelajaran TGT (<i>Team Group Tournament</i>)	Aktivitas Guru	Aktivitas Siswa	Alokasi Waktu

Kegiatan Awal	Guru mengawali Pembelajaran dengan mengucapkan salam, berdoa bersama dan mengecek kehadiran siswa.	Siswa menjawab salam, dan berdoa bersama serta menjawab ketika guru mengecek kehadiran	10 Menit
	Guru mengkondisikan siswa agar siap memulai pembelajaran	Siswa mengikuti arahann guru	
	Guru melakukan apresiasi kepada siswa dengan menanyakan : <ul style="list-style-type: none"> • Bagaimana cara kita mengetahui bahwa siswa dikelas ada berapa orang? 	Siswa menyimak serta menjawab pertanyaan dari guru	

	<p>Guru memotivasi siswa: Dengan kita belajar menghitung, membaca dan menulis bilangan kita dapat menghitung, membaca dan menulis apapun yang ada di kelas ini ataupun di luar kelas ini</p>	<p>Siswa mendengar motivasi yang diberikan oleh guru</p>	
	<p>Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai pada pembelajaran hari ini</p>	<p>Siswa mendengarkan tujuan pembelajaran yang akan dicapai pada pembelajaran hari ini</p>	
<p>Kegiatan Inti Langkah 1 Penyajian Kelas</p>	<p>Guru bertanya pada siswa tentang materi apa yang akan dipelajari</p> <p>Guru bertanya kepada siswa:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ada berapa banyak tas yang ada di kelas ini ? 	<p>Siswa mendengarkan dan menyampaikan jawaban atas pertanyaan yang diajukan guru</p> <p>Siswa menjawab pertanyaan guru</p>	<p>40 Menit</p>

	<ul style="list-style-type: none"> • Bagaimana cara menulis dan membaca banyak tas di kelas ini? 		
	Guru bertanya bagaimana cara siswa mendapat jawaban tersebut?	Siswa menjawab dengan menghitung banyak tas di kelas dan salah satu siswa maju kedepan untuk mennulis jawaban di papan tulis	
	Guru bertanya apa ada yang mau bertanya mengenai materi tersebut	Siswa dengan serentak menjawab tidak	
Langkah 2 Pembentukan <i>Team</i> (Kelompok)	Guru membagikan siswa kedalam 4 kelompok secara random	Siswa duduk secara berkelompok	
Langkah 3 <i>Games/ Permainan</i>	Guru menjelaskan langkah langkah permainan yaitu:	Siswa mendengarkan arahan dari guru mengenai langkah	

	<p>- Masing-masing kelompok mendapat satu buah pion bertuliskan nama kelompoknya</p> <p>- Kemudian kelompok pertama melempar dadu, lalu menjalankan pion, kemudian peserta didik mengambil satu kartu soal pada nomor tersebut (sesuai dengan hasil lemparannya) dan mengerjakannya di papan tulis, apabila dalam melempar keluar angka 6 maka peserta didik yang bersangkutan diperbolehkan melempar dadu lagi (begitu seterusnya sampai kelompok 4)</p> <p>- Apabila peserta didik tidak bisa menjawab soal yang telah diambil, maka</p>	<p>langkah permainan yang akan dimainkan.</p>	
--	--	---	--

	<p>diperbolehkan dibantu oleh anggota kelompok lainnya, dan apabila anggota kelompok lainnya tidak bisa menjawab soal tersebut juga maka pion kelompok tersebut harus mundur 1 langkah, jika bisa menjawab maka kelompok tersebut boleh maju 1 langkah</p> <p>- Jika jatuh pada tangga maka pion atau kertas peserta didik langsung naik sesuai dengan arah tangga dan tetap mengambil kartu untuk dikerjakan, begitu pula apabila pion atau kartu tepat pada gambar ekor ular maka pion turun mengikuti arah ular dan mengambil kartu untuk dikerjakan.</p> <p>- Setelah semua</p>		
--	---	--	--

	<p>melempar dan mengerjakan, kembali pada kelompok pertama di giliran kedua untuk melempar dadu lagi dan mengambil kartu lagi, begitu juga seterusnya. Permainan berhenti apabila ada pemain sudah berada pada nomor 50.</p> <p>- Pemenang diambil dari kelompok yang lebih dulu sampai finish dan yang paling banyak menjawab soal.</p>		
<p>Langkah 4 <i>Tournament /</i> Pertandingan</p>	<p>Guru menginstruksi siswa untuk permainan akan segera dimulai</p>	<p>Siswa bertanding dan bekerjasama dengan kelompoknya masing masing, pertandingan dimulai oleh <i>team 1</i></p>	
<p>Langkah 5 <i>Team recognize /</i> Penghargaan Kelompok</p>	<p>Guru Menghitung skor masing masing <i>Team</i></p>		

	Guru memberikan <i>reward</i> atau hadiah kepada kelompok yang menang		
Kegiatan Akhir Penutup	Guru Memberikan Lkpd tentang materi yang telah dipelajari	Siswa mengerjakan soal lkpd yang di diberikan guru secara kelompok	20 Menit
	Setelah lkpd terkumpul semua guru meminta siswa untuk menyimpulkan materi yang telah dipelajari hari ini dan guru memberikan penguatan Guru memberikan pesan moral kepada siswa dan rencana tindak lanjut Guru meminta siswa untuk membaca doa secara bersama untuk mengakhiri pembelajaran dan memberi salam	Siswa menyimpulkan materi yang telah dipelajaridan mendengarkan penguatan yang diberikan oleh guru Siswa mendengarkan pesan moral yang diberikan oleh guru Siswa membaca doa bersama dan menjawab salam dari guru	

F. Pembelajaran Diferensiasi

- Untuk siswa yang berminat belajar dan mengeksplorasi topik ini lebih jauh, disarankan untuk membaca buku bacaan tentang berhitung, membaca dan menulis bilangan dari berbagai referensi dan literatur lain yang relevan.
- Guru dapat menggunakan alternatif metode dan media pembelajaran sesuai dengan kondisi masing-masing agar pelaksanaan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan sehingga tujuan pembelajaran bisa tercapai.
- Untuk siswa yang kesulitan belajar topik ini, disarankan untuk belajar kembali tata cara pada pembelajaran di dalam dan atau di luar kelas sesuai kesepataan antara guru dengan siswa.

G. Asesmen/Penilaian

No	Peserta Dididk	Perku bimbingan	Perlu peringatan	Berusaha dengan baik	Pemantapan	Istimewa
1.	Afifah Fitri					
2.	Ahmad Habibi					
3.	Aisar Thahirah					
4.	Alisha Putri					
5.	Asyrakul Kamal					
6.	Annisa Humaira					
7.	Armaza Iman					
8.	Caesha Shafara					
9.	Chintya Risqi					
10.	Hafiza Khaira					

11.	Kanzul Kiram					
12.	Muhammad Azril					
13.	Muhammad Hanafi					
14.	Muhammad Qusyairi					
15.	Muhammad Raisul					
16.	Multazam					
17.	Munaiya Mahira					
18.	Nadhiatul Asyrafi					
19.	Putroe Alkhansa					
20.	Putroe Azzahra					
21.	Rahmah Aulia					
22.	Rasya Muhammad Athaya					
23.	Siraj Alfarezel					
24.	Siti Humeirah					
25.	Suratun Jinan					
26.	Tazkia Chairunnisak					
27.	Zaskia Nabilaa					

B Penilaian Pengetahuan

No	Peserta Dididk	Tujuan Pembelajaran 1	Tujuan Pembelajaran 2	Tujuan Pembelajaran 3	Tujuan Pembelajaran 4	Tujuan Pembelajaran 5	Rata rata
1.	Afifah Fitri						
2.	Ahmad Habibi						
3.	Aisar Thahirah						

4.	Alisha Putri						
5.	Asyrakul Kamal						
6.	Annisa Humaira						
7.	Armaza Iman						
8.	Caesha Shafara						
9.	Chintya Risqi						
10.	Hafiza Khaira						
11.	Kanzul Kiram						
12.	Muhammad Azril						
13.	Muhammad Hanafi						
14.	Muhammad Qusyairi						
15.	Muhammad Raisul						
16.	Multazam						
17.	Munaiya Mahira						
18.	Nadhiatul Asyrafy						
19.	Putroe Alkhansa						
20.	Putroe Azzahra						
21.	Rahmah Aulia						
22.	Rasyya Muhammad Athaya						

23.	Siraj Alfarezel						
24.	Siti Humeirah						
25.	Suratun Jinan						
26.	Tazkia Chairunnisak						
27.	Zaskia Nabilaa						

c. Penilaian Keterampilan

No	Peserta Dididk	Kriteria Penilaian			Keterangan Nilai
		Menjelaska n Kembali informasi yang diterima	Presentasi atau menyampaik an gagasan	Memberikan saran/pendapat/us ulan	
1.	Afifah Fitri				Sangat Baik (30)
2.	Ahmad Habibi				
3.	Aisar Thahirah				Baik (25)
4.	Alisha Putri				Cukup Baik (20)
5.	Asyarakul Kamal				
6.	Annisa Humaira				Kurang Baik (15)
7.	Armaza Iman				

8.	Caesha Shafara					
9.	Chintya Risqi					
10.	Hafiza Khaira					
11.	Kanzul Kiram					
12.	Muhammad Azril					
13.	Muhammad Hanafi					
14.	Muhammad Qusyairi					
15.	Muhammad Raisul					
16.	Multazam					
17.	Munaiya Mahira					
18.	Nadhiatul Asyraf					
19.	Putroe Alkhansa					
20.	Putroe Azzahra					
21.	Rahmah Aulia					
22.	Rasya Muhammad Athaya					
23.	Siraj Alfarezel					
24.	Siti Humeirah					
25.	Suratun Jinan					

26.	Tazkia Chairunnisak					
27.	Zaskia Nabilaa					

H. Kegiatan Pengayaan dan Remedial

Kegiatan Pengayaan:

- Pengayaan diberikan kepada peserta didik yang telah mencapai kompetensi dan tujuan pembelajaran
- Program pengayaan dilakukan di luar jambelajar efektif

Kegiatan Remedial

- Remedial diberikan kepada peserta didik yang belum mencapai kompetensi dan tujuan pembelajaran
- Guru melakukan pembahasan ulang terhadap materi yang telah diberikan dengan cara/metode yang berbeda untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih memudahkan peserta didik dalam memaknai dan menguasai materi ajar misalnya lewat diskusi dan permainan.
- Program remedial dilakukan diluar jam belajar efektif

I. Refleksi

Pertanyaan Refleksi :

1. Bagian manakah yang menurut kalian sulit pada materi hari ini?
2. Apakah kamu sudah bisa menghitung, membaca dan menulis bilangan sampai dengan 50?

Jawaban Refleksi :

J. Glosarium

GLOSARIUM

Media pembelajaran : Alat bantu yang digunakan sebagai perantara dan pemberi informasi yaitu pendidik kepada penerima informasi peserta didik.

snake and ladder game : Permainan tradisional ular tangga dimainkan menggunakan dadu untuk menentukan berapa yang harus dijalani yang diaplikasikan dikelas dalam proses belajar mengajar agar proses pembelajaran menjadi lebih menarik.

K. Daftar Pustaka

DAFTAR PUSTAKA

- Dara retno wulan, Rasfaniwaty. (2022). Matematika. Jakarta Selatan: Kemetrian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi
- Muhammad Hasan. 2012. Media Pembelajaran. Jawa Tengah: Tahta Media Grup
- Anjelina Wati. 2021. Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. 2(1).

LAMPIRAN

Lampiran 1 : Bahan Ajar

Menghitung, membaca dan menulis bilangan sampai dengan 50



Kita dapat mengetahui banyak tas dengan cara menghitungnya satu per satu



Ada 26 tas di dalam loker

26 dibaca dua puluh enam

Banyak tas sama dengan banyak siswa di dalam kelas. Jadi, ada 26 siswa di kelas Malosi.

Untuk menghitung banyak benda, kita dapat mengelompokkan setiap 10 benda.

Berikut adalah berbagai cara mengelompokkan setiap sepuluh benda.



Satu ikat berisi 10 pensil

Satu susun berisi 10 balok

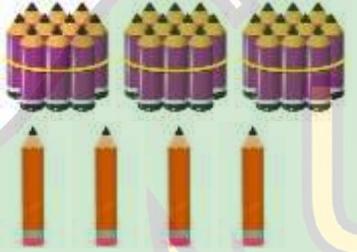
Satu ikat berisi 10 lidi

Satu wadah berisi 10 telur

Mengelompokkan setiap 10 benda akan memudahkan kita dalam menghitung

			
<p>10 Sepuluh</p>	<p>10 Sepuluh</p>	<p>10 Sepuluh</p>	<p>30 (Tiga Puluh)</p>

Ayo, kita membilang sampai dengan 25

Banyak Benda	Pasangan Bilangan	Lambang Bilangan	Cara Membaca
	$\begin{array}{l} 10 \\ 10 \end{array} \rightarrow 21$	21	Dua Puluh Satu
	$\begin{array}{l} 20 \\ 3 \end{array} \rightarrow 23$	23	Dua Puluh Tiga
	$\begin{array}{l} 30 \\ 4 \end{array} \rightarrow 34$	34	Tiga Puluh Empat

Lampiran 2

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)

Kelompok :

Anggota : 1.

2.

3. A R - R A N I R Y

4.

Kelas : II

Sekolah : SDN 57 Banda Aceh

Petunjuk Penggunaan LKPD :

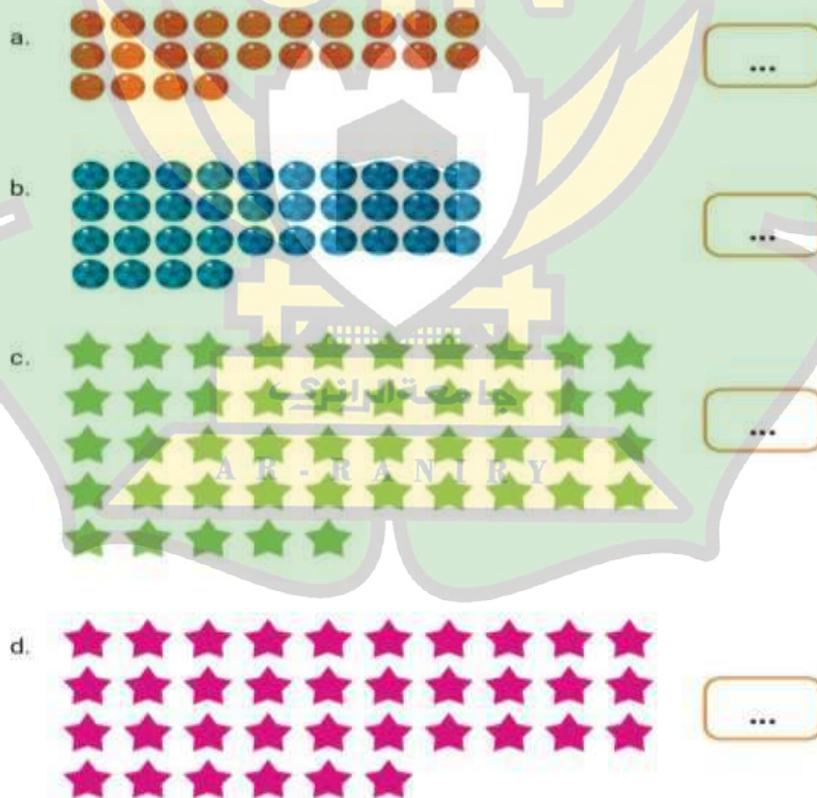
1. Bacalah LKPD dengan cermat!
2. Diskusikanlah jawaban dengan anggota kelompokmu!
3. Jawablah soal dengan baik dan benar!
4. Tanjatkan pada guru apabila terdapat kendala dalam mengerjakan LKPD!

Ayo Kerjakanlah!

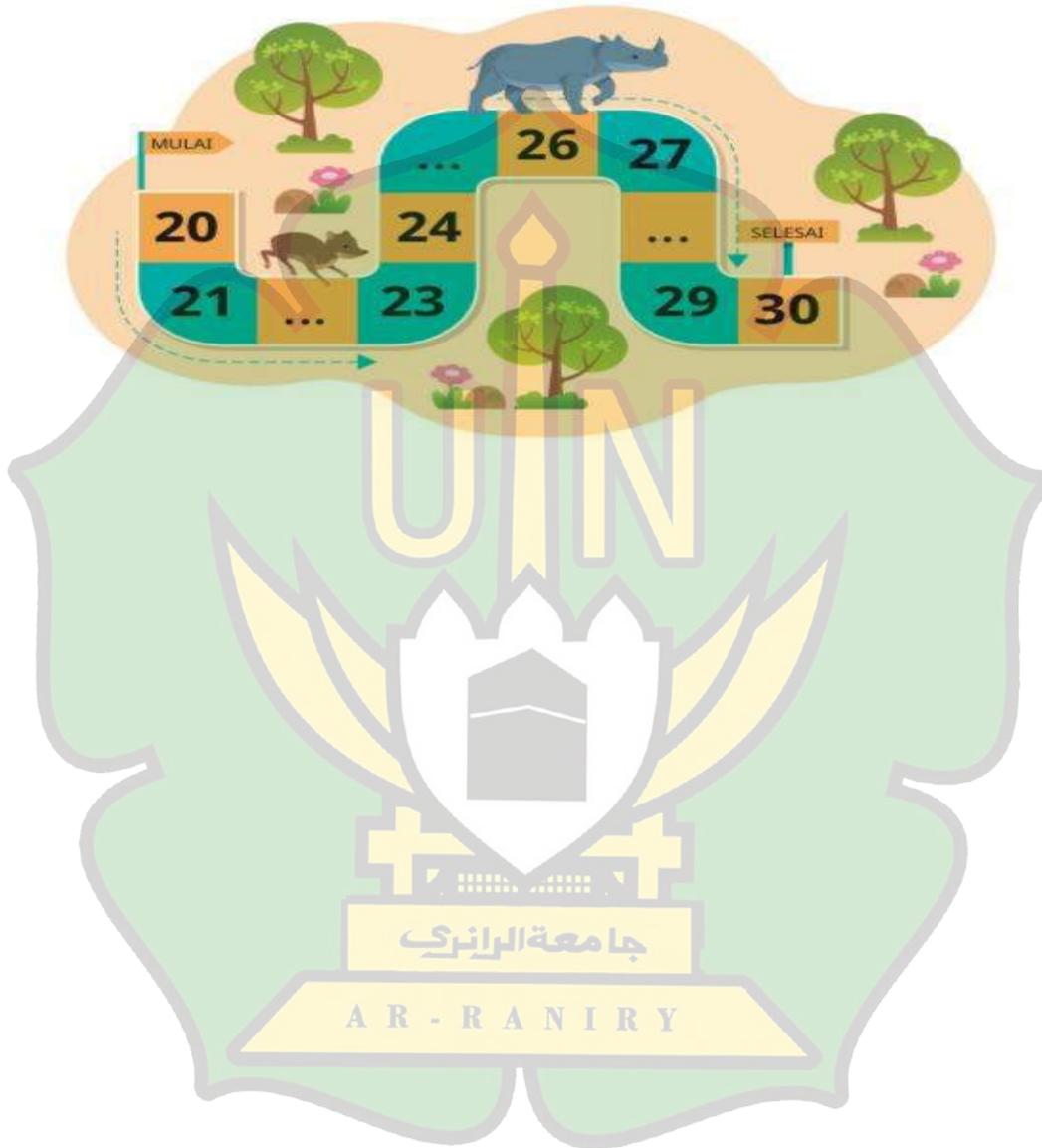
1. Lengkapilah urutan bilangan berikut!



2. Hitunglah banyak benda berikut kemudian tulis hasilnya pada yang disediakan!



3. Kita dapat menghitung maju dari 20 sampai 30



20	26	$20 + 6 = 26$	26 dibaca dua puluh enam	
6				
20	...	$20 + \dots = \dots$... dibaca dua puluh tujuh	
7				
20	...	$20 + \dots = \dots$... dibaca dua puluh delapan	
8				
20	...	$20 + \dots = \dots$	29 dibaca dua puluh sembilan	
9				
20	...	$20 + \dots = \dots$... dibaca tiga puluh	
10				

Selamat Mangerjakan!

AR - RANIRY

**Mengetahui,
Guru Kelas II**

**Banda Aceh,2024
Peneliti**



Erlita, S.Pd



**Raihan
NIM. 200209083**

Modul Ajar Pertemuan Kedua

MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA MATEMATIKA

MADRASAH IBTIDAIYAH KELAS II

INFORMASI UMUM

A. Identitas Modul

Penyusun	:	Raihan
Institusi	:	SDN 57 Banda Aceh
Tahun Pelajaran	:	2024
Mata Pelajaran	:	Matematika
Kelas/Semester	:	II/ 1(Satu)
Unit 1	:	Ayo Membilang Sampai dengan 50
Subunit 1	:	Nilai Tempat
Alokasi Waktu	:	2 JP x 35 Menit

B. Kompetensi Awal

- Peserta didik dapat Menunjukkan bilangan cacah sampai dengan 50 meenggunakan nilai tempat

C. Profil Pelajar Pancasila dan PPRA

- Beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa
- Berfikir Gratis
- Mandiri

- Kreatif
- Berkeadapan (*Ta'addup*), Keteladanan (*Qudwah*), dan Toleransi (*Tasamuh*)

D. Sarana dan Prasarana

Sumber Belajar :

- Buku Siswa: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia, 2022, Matematika, SD Kelas II, Penulis: Dara Retno Wulan, Rasfaniwaty.
- Buku bacaan

Media :

- Laptop
- Gambar, foto,
- Media Pembelajaran *Snake and Ladder Game*

E. Target Peserta Didik

- Peserta didik reguler/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar.

F. Jumlah Peserta Didik

- 27 Siswa

G. Model Pembelajaran

- Model : TGT (Team Group Tournament)
- Metode : Ceramah, diskusi, tanya jawab dan penugasan
- Media : *Snake and ladder game*

KOMPONEN INTI

A. Tujuan Kegiatan Pembelajaran

Tujuan Pembelajaran :

- Mampu memahami makna dan representasi nilai tempat, serta mengembangkan kemampuan penggunaan bilangan.

Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP) :

- Mampu menghitung dan mengelompokkan benda dalam ukuran yang sama
- Mampu menentukan tempat nilai masing masing

B. Pemahaman Bermakna

- Meningkatkan kemampuan peserta didik tentang nilai tempat dengan menggunakan alat bantu media pembelajaran *snake and ladder game*.

C. Pertanyaan Pemantik

- Ada berapa banyak tas di kelas ini?
- Bagaimana cara kita menentukan nilai tempat dari jumlah keseluruhan tas tersebut?

D. Siap-siap Belajar

Guru menyiapkan media gambar sebagai pemancing semangat belajar di awal pembelajaran kemudian setelah menjelaskan materi baru akan mengeluarkan media pembelajaran untuk pemancing dalam menyelesaikan contoh soal.

E. Kegiatan Pembelajaran

Tahapan model pembelajaran TGT (Team Games Tournament)	Aktivitas Guru	HOTS/Literasi/4C/Karakter	Waktu
	Kegiatan Awal		10 menit
	Guru mengawali pembelajaran dengan mengucapkan salam, berdoa bersama dan mengecek kehadiran siswa.	Siswa menjawab salam dan berdoa,serta menjawab ketika guru sedang mengecek kehadiran siswa	

	<p>Guru mengkondisikan seluruh siswa agar siap memulai pembelajaran</p>	<p>Siswa menjawab semua pertanyaan guru</p>	
	<p>Guru melakukan apersepsi kepada siswa:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Berapakan siswa yang hadir hari ini? ▪ Bagaimanakah cara menentukan nilai tempat dari jumlah siswa yang hadir hari ini? 	<p>Siswa menyimak dan menjawab pertanyaan guru.</p>	
	<p>Guru memotivasi siswa: dengan kita belajar materi nilai tempat kita dapat mengetahui dan membedakan yang mana disebut satuan, puluhan, ratusan,ribuan dan seterusnya.</p>	<p>Siswa mendengar motivasi yang diberikan oleh guru</p>	

	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai pada pembelajaran hari ini.	Siswa mendengarkan tujuan pembelajaran yang disampaikan guru.	
Kegiatan Inti			40menit
Langkah 1: Penyajian Kelas	Guru bertanya kepada siswa tentang materi apa yang akan dipelajari hari ini (menanya)	Siswa mendengarkan dan menyampaikan jawaban atas pertanyaan yang diajukan guru	
	Guru Menampilkan media gambar untuk memancing semangat belajar siswa (mengamati)	Siswa memperhatikan gambar yang ditampilkan guru	
	Setelah menjelaskan isi gambar tersebut guru bertanya : <ul style="list-style-type: none"> ▪ Ada berapa banyak tas di kelas ini? ▪ Bagaimana cara kita 	Siswa mengamati video yang ditampilkan oleh guru	

	<p>menentukan nilai tempat dari jumlah tas yang ada dikelas 2 ini? (menanya)</p>		
	<p>Guru mempilkan sebuah gambar kepada siswa</p> <p>Guru bertanya bagaimana pendapat siswa tentang gambar tersebut (menanya)</p>	<p>Siswa memperhatikan gambar yang di tampilkan guru</p> <p>Siswa menjawab pertanyaan dari guru.</p>	
	<p>Guru meminta siswa menjelaskan temuan siswa pada media gambar yang ditampilkan . (mengidentifikasi)</p>	<p>Siswa menjelaskan temuan yang ada pada gambar tersebut</p>	
	<p>Guru bertanya apakah siswa sudah mengerti materi yang telah di ajari oleh guru.</p>	<p>Siswa menjawab pertanyaan guru</p>	

	(menanya)		
Langkah 2 Kelompok / Teams	<p>Guru menjelaskan langkah langkah permainan yaitu:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Masing-masing kelompok mendapat satu buah pion bertuliskan nama kelompoknya - Kemudian kelompok pertama melempar dadu, lalu menjalankan pion, kemudian peserta didik mengambil satu kartu soal pada nomor tersebut (sesuai dengan hasil lemparannya) dan mengerjakannya di papan tulis, apabila dalam melempar keluar angka 6 maka peserta didik yang bersangkutan diperbolehkan melempar dadu lagi (begitu seterusnya sampai kelompok 4) 	<p>Siswa mendengarkan arahan dari guru mengenai langkah langkah permainan yang akan dimainkan.</p>	

	<p>- Apabila peserta didik tidak bisa menjawab soal yang telah diambil, maka diperbolehkan dibantu oleh anggota kelompok lainnya, dan apabila anggota kelompok lainnya tidak bisa menjawab soal tersebut juga maka pion kelompok tersebut harus mundur 1 langkah, jika bisa menjawab maka kelompok tersebut boleh maju 1 langkah</p> <p>- Jika jatuh pada tangga maka pion atau kertas peserta didik langsung naik sesuai dengan arah tangga dan tetap mengambil kartu untuk dikerjakan, begitu pula apabila pion atau kartu tepat pada gambar ekor ular maka pion turun mengikuti arah ular dan mengambil kartu untuk</p>		
--	--	--	--

<p>Langkah 4 Tournamen / Pertandingan</p>	<p>dikerjakan.</p> <p>- Setelah semua melempar dan mengerjakan, kembali pada kelompok pertama di giliran kedua untuk melempar dadu lagi dan mengambil kartu lagi, begitu juga seterusnya.</p> <p>Permainan berhenti apabila ada pemain sudah berada pada nomor 50.</p> <p>- Pemenang diambil dari kelompok yang lebih dulu sampai finish dan yang paling banyak menjawab soal.</p> <p>Guru mengintruksi untuk permainan dimulai</p>	<p>Siswa segera bertanding melawan kelompok lain begitu mendengar arahan dari guru</p>	
--	---	--	--

<p>Langkah 5</p> <p>Recognize /</p> <p>Meemberi</p> <p>Penghargaan</p>	<p>Setelah semua anggota maju menjawab soal guru mengarahkan tim duduk kembali dan menjelaskan kembali jawaban jika ada yang keliru</p> <p>Guru menghitung skor masing masing tim</p> <p>Guru memberikan rewerd kepada tim yang menang</p>	<p>Siswa memperhatikan guru menghitung skor untuk melihat siapa pemenangnya</p> <p>Tim yang menang menerima rewerd dari guru</p>	
Kegiatan Akhir			20 menit
<p>Penutup</p>	<p>Guru mebagikan lkpd tentang materi yang telah</p>	<p>Siswa mengerjakan soal lkpd yang diberikan guru</p>	

	dipelajari	secara kelompok.	
	Setelah lkpd terkumpul semua Guru meminta siswa untuk menyimpulkan materi yang telah dipelajari hari ini dan guru memberikan penguatan	Siswa menyimpulkan materi yang telah di pelajari dan mendengarkan penguatan yang diberikan oleh guru	
	Kegiatan refleksi kegiatan pembelajaran.	Terkait senang tidak senang dan terkait bisa tidak bisa	
	Evaluasi (Bertanya secara lisan ketercapaian indikator dan siswa menjawab secara individu)	Siswa menjawab pertanyaan guru	
	Guru memberikan pesan moral kepada siswa dan rencana tindak lanjut	Siswa mendengarkan pesan moral yang diberikan oleh guru.	
	Guru meminta siswa untuk membaca doa	Siswa membaca doa bersama,dan menjawab	

	bersama dan mengakhiri pembelajaran dan mengucapkan salam.	salam dari guru	
--	--	-----------------	--

F. Pembelajaran Diferensiasi

- Untuk siswa yang berminat belajar dan mengeksplorasi topik ini lebih jauh, disarankan untuk membaca buku bacaan tentang berhitung, membaca dan menulis bilangan dari berbagai referensi dan literatur lain yang relevan.
- Guru dapat menggunakan alternatif metode dan media pembelajaran sesuai dengan kondisi masing-masing agar pelaksanaan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan sehingga tujuan pembelajaran bisa tercapai.
- Untuk siswa yang kesulitan belajar topik ini, disarankan untuk belajar kembali tata cara pada pembelajaran di dalam dan atau di luar kelas sesuai kesepakatan antara guru dengan siswa.

G. Asesmen/Penilaian

No	Peserta Dididk	Perku bimbingan	Perlu peringatan	Berusaha dengan baik	Pemantapan	Istimewa
1.	Afifah Fitri					
2.	Ahmad Habibi					
3.	Aisar Thahirah					
4.	Alisha Putri					
5.	Asyrakul Kamal					
6.	Annisa Humaira					
7.	Armaza Iman					
8.	Caesha Shafara					
9.	Chintya Risqi					
10.	Hafiza Khaira					
11.	Kanzul Kiram					
12.	Muhammad Azril					

13.	Muhammad Hanafi					
14.	Muhammad Qusyairi					
15.	Muhammad Raisul					
16.	Multazam					
17.	Munaiya Mahira					
18.	Nadhiatul Asyrafy					
19.	Putroe Alkhansa					
20.	Putroe Azzahra					
21.	Rahmah Aulia					
22.	Rasyya Muhammad Athaya					
23.	Siraj Alfarezel					
24.	Siti Humeirah					
25.	Suratun Jinan					
26.	Tazkia Chairunnisak					
27.	Zaskia Nabilaa					

B Penilaian Pengetahuan

No	Peserta Dididk	Tujuan Pembelaja ran 1	Tujuan Pembelaja ran 2	Tujuan Pembelaja ran 3	Tujuan Pembelaja ran 4	Tujuan Pembelaj aran 5	Rata rata
1.	Afifah Fitri						
2.	Ahmad Habibi						
3.	Aisar Thahirah						
4.	Alisha Putri						
5.	Asyrakul Kamal						
6.	Annisa Humaira						
7.	Armaza Iman						
8.	Caesha Shafara						
9.	Chintya Risqi						
10.	Hafiza Khaira						
11.	Kanzul Kiram						
12.	Muhammad Azril						
13.	Muhammad Hanafi						

14.	Muhammad Qusyairi						
15.	Muhammad Raisul						
16.	Multazam						
17.	Munaiya Mahira						
18.	Nadhiatul Asyrafî						
19.	Putroe Alkhansa						
20.	Putroe Azzahra						
21.	Rahmah Aulia						
22.	Rasyya Muhammad Athaya						
23.	Siraj Alfarezel						
24.	Siti Humeirah						
25.	Suratun Jinan						
26.	Tazkia Chairunnisak						
27.	Zaskia Nabilaa						

c. Penilaian Keterampilan					
No	Peserta Dididk	Kriteria Penilaian			Keterangan Nilai
		Menjelaska n Kembali informasi yang diterima	Presentasi atau menyampaik an gagasan	Memberikan saran/pendapat/us ulan	
1.	Afifah Fitri				Sangat Baik (30)
2.	Ahmad Habibi				Baik (25)
3.	Aisar Thahirah				
4.	Alisha Putri				Cukup Baik (20)
5.	Asyrakul Kamal				
6.	Annisa Humaira				Kurang Baik (15)
7.	Armaza Iman				
8.	Caesha Shafara				
9.	Chintya Risqi				

10.	Hafiza Khaira					
11.	Kanzul Kiram					
12.	Muhammad Azril					
13.	Muhammad Hanafi					
14.	Muhammad Qusyairi					
15.	Muhammad Raisul					
16.	Multazam					
17.	Munaiya Mahira					
18.	Nadhiatul Asyraf					
19.	Putroe Alkhansa					
20.	Putroe Azzahra					
21.	Rahmah Aulia					
22.	Rasya Muhammad Athaya					
23.	Siraj Alfarezel					
24.	Siti Humeirah					

25.	Suratun Jinan				
26.	Tazkia Chairunnisak				
27.	Zaskia Nabilaa				

H. Kegiatan Pengayaan dan Remedial

Kegiatan Pengayaan:

- Pengayaan diberikan kepada peserta didik yang telah mencapai kompetensi dan tujuan pembelajaran
- Program pengayaan dilakukan di luar jambelajar efektif

Kegiatan Remedial

- Remedial diberikan kepada peserta didik yang belum mencapai kompetensi dan tujuan pembelajaran
- Guru melakukan pembahasan ulang terhadap materi yang telah diberikan dengan cara/metode yang berbeda untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih memudahkan peserta didik dalam memaknai dan menguasai materi ajar misalnya lewat diskusi dan permainan.
- Program remedial dilakukan diluar jam belajar efektif

I. Refleksi

Pertanyaan Refleksi :

1. Bagian manakah yang menurut kalian sulit pada materi hari ini?
2. Apakah kamu sudah bisa menghitung, membaca dan menulis bilangan sampai dengan 50?

Jawaban Refleksi :

J. Glosarium

GLOSARIUM

Media pembelajaran : Alat bantu yang digunakan sebagai perantara dan pemberi informasi yaitu pendidik kepada penerima informasi peserta didik.

snake and ladder game : Permainan tradisional ular tangga dimainkan menggunakan dadu untuk menentukan berapa yang harus dijalani yang diaplikasikan dikelas dalam proses belajar mengajar agar proses pembelajaran menjadi lebih menarik.

K. Daftar Pustaka

DAFTAR PUSTAKA

Dara retno wulan, Rasfaniwaty. (2022). Matematika. Jakarta Selatan: Kemetrian Pendidikan,

Kebudayaan, Riset dan Teknologi

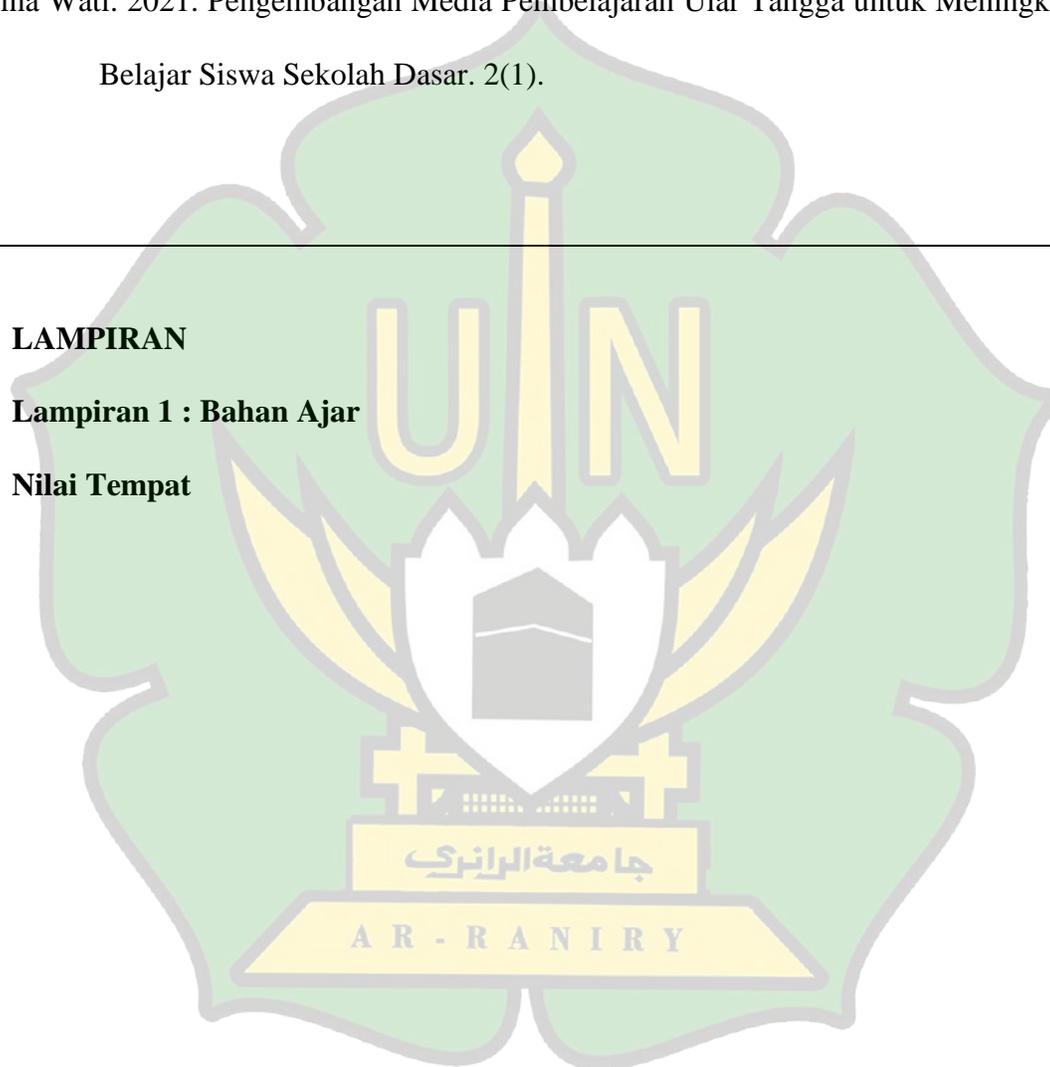
Muhammad Hasan. 2012. Media Pembelajaran. Jawa Tengah: Tahta Media Grup

Anjelina Wati. 2021. Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. 2(1).

LAMPIRAN

Lampiran 1 : Bahan Ajar

Nilai Tempat



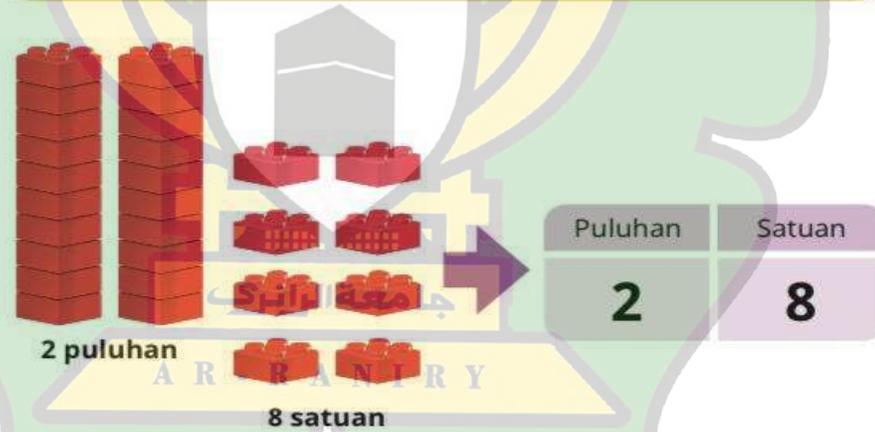
B. Nilai Tempat

Kita dapat menghitung banyak benda menggunakan nilai tempat.

Ini adalah tabel nilai tempat.



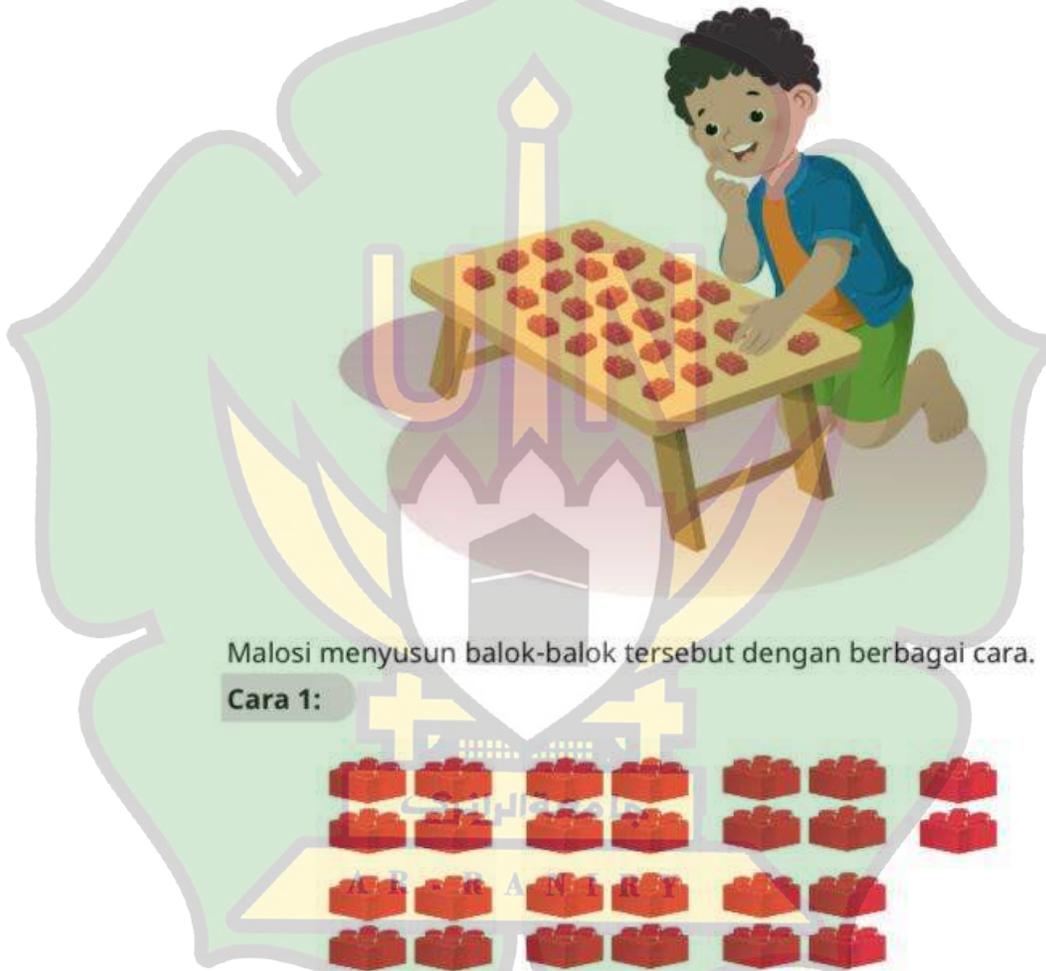
1 puluhan dan 4 satuan = 14



2 puluhan dan 8 satuan = 28

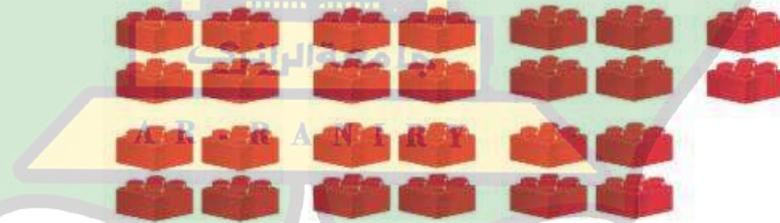
Malosi sedang bermain balok.

Ia ingin menghitung banyak balok yang dimiliki.



Malosi menyusun balok-balok tersebut dengan berbagai cara.

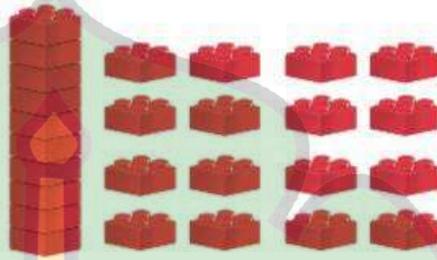
Cara 1:



Malosi menuliskan hasilnya ke dalam tabel nilai tempat.

Puluhan	Satuan
0	26

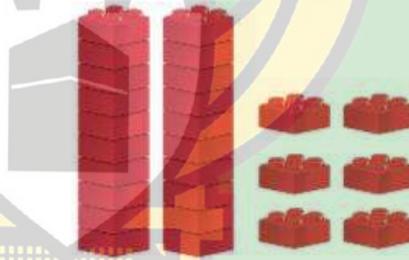
Cara 2:



Malosi menuliskan hasilnya ke dalam tabel nilai tempat.

Puluhan	Satuan
1	16

Cara 3:



Malosi menuliskan hasilnya ke dalam tabel nilai tempat.

Puluhan	Satuan
2	6

Kita dapat menuliskan bilangan 26 dengan berbagai cara.

- ▶ 26 adalah 26 satuan.
- ▶ 26 adalah 1 puluhan dan 16 satuan.
- ▶ 26 adalah 2 puluhan dan 6 satuan.

Lampiran 2**LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)****Kelompok** :**Anggota** : 1.

2.

3.

4.

Kelas : II**Sekolah** : SDN 57 Banda Aceh**Petunjuk Penggunaan LKPD :**

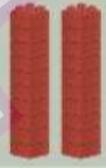
1. Bacalah LKPD dengan cermat!
2. Diskusikanlah jawaban dengan anggota kelompokmu!
3. Jawablah soal dengan baik dan benar!
4. Tanjakan pada guru apabila terdapat kendala dalam mengerjakan LKPD!

Ayo Kerjakanlah!

Ayo Berlatih

1. Lengkapi tabel nilai tempat berikut.

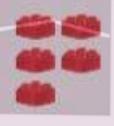
a.

Puluhan	Satuan
	
2	4
24	

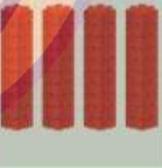
c.

Puluhan	Satuan
	
...	...
...	

b.

Puluhan	Satuan
	
...	...
...	

d.

Puluhan	Satuan
	
...	...
...	

2. Isilah titik-titik berikut dengan bilangan yang tepat.

- a. $24 = \dots$ puluhan + \dots satuan
- b. $26 = \dots$ puluhan + \dots satuan
- c. $32 = \dots$ puluhan + \dots satuan
- d. $35 = \dots$ puluhan + \dots satuan



3. Tika sedang memikirkan lambang bilangan berikut. Ayo, bantu Tika mendapatkan jawabannya.



238
915

- a. 2 puluhan dan 15 satuan

Bilangannya adalah

- b. 2 puluhan dan 23 satuan

Bilangannya adalah

4. Lili ingin menuliskan bilangan 46 ke dalam nilai tempat. Lili memikirkan beberapa kemungkinan.

- a. 4 puluhan dan 6 satuan
b. 3 puluhan dan 16 satuan
c. 2 puluhan dan 16 satuan

Kemungkinan mana saja yang menurut kalian benar? Mengapa?

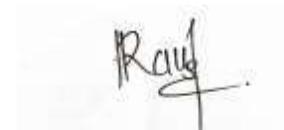
AR-RANIRY
Selamat Mangerjakan!

Mengetahui,
Guru Kelas II



Erlita
NIP. 197010082006042003

Banda Aceh, 19 Juli 2024
Peneliti



Raihan
NIM. 200209083

Modul Ajar Pertemuan 3
MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA MATEMATIKA
MADRASAH IBTIDAIYAH KELAS II

INFORMASI UMUM

A. Identitas Modul

Penyusun	:	Raihan
Institusi	:	SDN 57 Banda Aceh
Tahun Pelajaran	:	2024
Mata Pelajaran	:	Matematika
Kelas/Semester	:	II/ 1(Satu)
Unit 1	:	Ayo Membilang Sampai dengan 50
Subunit 1	:	Membandingkan 2 Bilangan atau lebih
Alokasi Waktu	:	2 JP x 35 Menit

B. Kompetensi Awal

- Peserta didik dapat menjelaskan makna yang melibatkan bilangan cacah sampai dengan 50 melalui alat bantu media pembelajaran *snake and ladder game*
- Peserta didik dapat membandingkan bilangan cacah sampai dengan 50 melalui alat bantu media pembelajaran *snake and ladder game*
- Peserta didik dapat menuliskan simbol lebih banyak(>) dan kurang dari (<) di papan tulis melalui alat bantu media pembelajaran *snake and ladder game*

C. Profil Pelajar Pancasila dan PPRA

- Beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa
- Berfikir Gratis
- Mandiri
- Kreatif

- Berkeadapan (*Ta'addup*), Keteladanan (*Qudwah*), dan Toleransi (*Tasamuh*)

D. Sarana dan Prasarana

Sumber Belajar :

- Buku Siswa: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia, 2022, Matematika, SD Kelas II, Penulis: Dara Retno Wulan, Rasfaniwati.
- Buku bacaan

Media :

- Laptop
- Gambar, foto,
- Media Pembelajaran *Snake and Ladder Game*

E. Target Peserta Didik

- Peserta didik reguler/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar.

F. Jumlah Peserta Didik

- 27 Siswa

G. Model Pembelajaran

- Model : TGT (Team Group Tournament)
- Metode : Ceramah, diskusi, tanya jawab dan penugasan

KOMPONEN INTI

A. Tujuan Kegiatan Pembelajaran

Tujuan Pembelajaran :

- Mampu menjelaskan makna, membandingkan, menjumlahkan dan mengurangi bilangan sampai dengan 50 di kehidupan sehari-hari.

Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP) :

- Mampu membandingkan dan mengelompokkan benda dalam ukuran yang sama
- Mampu menjumlahkan dan mengurangi lambang bilangan sampai dengan 50

B. Pemahaman Bermakna

- Meningkatkan kemampuan peserta didik tentang membandingkan, menjumlahkan dan mengurangi bilangan sampai dengan 50 dengan menggunakan alat bantu media pembelajaran *snake and ladder game*.

C. Pertanyaan Pemantik

- Dapatkah kalian bandingkan jumlah siswa perempuan dan siswa laki laki?

D. Siap-siap Belajar

Guru menyiapkan media gambar sebagai pemancing semangat belajar di awal pembelajaran kemudian setelah menjelaskan materi baru akan mengeluarkan media pembelajaran untuk pemancing dalam menyelesaikan contoh soal.

E. Kegiatan Pembelajaran

Tahapan Model Pembelajaran TGT (<i>Team Group Tournament</i>)	Aktivitas Guru	Aktivitas Siswa	Alokasi Waktu
Kegiatan Awal	Guru mengawali Pembelajaran dengan mengucapkan salam, berdoa bersama dan mengecek kehadiran siswa.	Siswa menjawab salam, dan berdoa bersama serta menjawab ketika guru mengecek kehadiran	10 Menit
	Guru mengkondisikan siswa agar siap memulai pembelajaran	Siswa mengikuti arahann guru	
	Guru melakukan apresiasi kepada siswa dengan menanyakan : <ul style="list-style-type: none"> • Bagaimana cara kita membandingkan jumlah siswa laki laki dengan siswa perempuan? 	Siswa menyimak serta menjawab pertanyaan dari guru	

	<p>Guru memotivasi siswa: Dengan kita belajar membandingkan bilangan kita jadi lebih mengetahui mana bilangan yang lebih besar (>) atau lebih banyak dengan bilangan yang lebih kecil (<) hal itu dapat memudahkan kita dalam kehidupan sehari hari misalnya dalam jual beli dan lainnya</p>	<p>Siswa mendengar motivasi yang diberikan oleh guru</p>	
	<p>Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai pada pembelajaran hari ini</p>	<p>Siswa mendengarkan tujuan pembelajaran yang akan dicapai pada pembelajaran hari ini</p>	
<p>Kegiatan Inti Langkah 1 Penyajian Kelas</p>	<p>Guru Bertanya pada siswa tentang materi apa yang akan dipelajari</p> <p>Guru bertanya kepada siswa:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siapa yang bisa menuliskan perbandingan jumlah siswa 	<p>Siswa mendengarkan dan menyampaikan jawaban atas pertanyaan yang diajukan guru</p> <p>Siswa menjawab pertanyaan guru</p>	<p>40 Menit</p>

<p>Langkah 2 Pembentukan <i>Team</i> (Kelompok)</p>	<p>laki laki dan perempuan di depan?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bagaimana cara menulis lebih banyak (>) sama kurang dari (<) di papan tulis? 			
	<p>Guru bertanya bagaimana cara siswa mendapat jawaban tersebut?</p>	<p>Siswa menjawab dan salah satu siswa maju kedepan untuk mennulis jawaban di papan tulis</p>		
	<p>Guru bertanya apa ada yang mau bertanya mengenai materi tersebut</p>	<p>Siswa dengan serentak menjawab tidak</p>		
	<p>Guru membagikan siswa kedalam 4 kelompok secara random</p>	<p>Siswa duduk secara berkelompok</p>		

<p>Langkah 3 Games/ Permainan</p>	<p>Guru menjelaskan langkah langkah permainan yaitu:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Masing-masing kelompok mendapat satu buah pion bertuliskan nama kelompoknya - Kemudian kelompok pertama melempar dadu, lalu menjalankan pion, kemudian peserta didik mengambil satu kartu soal pada nomor tersebut (sesuai dengan hasil lemparannya) dan mengerjakannya di papan tulis, apabila dalam melempar keluar angka 6 maka peserta didik yang R - R A N I R Y bersangkutan diperbolehkan melempar dadu lagi (begitu seterusnya sampai kelompok 4) - Apabila peserta didik 	<p>Siswa mendengarkan arahan dari guru mengenai langkah langkah permainan yang akan dimainkan.</p>	
---	--	--	--

	<p>tidak bisa menjawab soal yang telah diambil, maka diperbolehkan dibantu oleh anggota kelompok lainnya, dan apabila anggota kelompok lainnya tidak bisa menjawab soal tersebut juga maka pion kelompok tersebut harus mundur 1 langkah, jika bisa menjawab maka kelompok tersebut boleh maju 1 langkah</p> <p>- Jika jatuh pada tangga maka pion atau kertas peserta didik langsung naik sesuai dengan arah tangga dan tetap mengambil kartu untuk dikerjakan, begitu pula apabila pion atau kartu tepat pada gambar ekor ular maka pion turun mengikuti arah ular dan mengambil kartu untuk dikerjakan.</p>		
--	--	--	--

	<p>- Setelah semua melempar dan mengerjakan, kembali pada kelompok pertama di giliran kedua untuk melempar dadu lagi dan mengambil kartu lagi, begitu juga seterusnya. Permainan berhenti apabila ada pemain sudah berada pada nomor 50.</p> <p>- Pemenang diambil dari kelompok yang lebih dulu sampai finish dan yang paling banyak menjawab soal.</p>		
<p>Langkah 4 <i>Tournament /</i> Pertandingan</p>	<p>Guru menginstruksi siswa untuk permainan akan segera dimulai</p>	<p>Siswa bertanding dan bekerjasama dengan kelompoknya masing masing, pertandingan dimulai oleh <i>team 1</i></p>	
<p>Langkah 5 <i>Team recognize /</i> Penghargaan Kelompok</p>	<p>Guru Menghitung skor masing masing <i>Team</i></p>		

	Guru memberikan <i>reward</i> atau hadiah kepada kelompok yang menang		
Kegiatan Akhir Penutup	Guru Memberikan Lkpd tentang materi yang telah dipelajari	Siswa mengerjakan soal lkpd yang diberikan guru secara kelompok	20 Menit
	Setelah lkpd terkumpul semua guru meminta siswa untuk menyimpulkan materi yang telah dipelajari hari ini dan guru memberikan penguatan Guru memberikan pesan moral kepada siswa dan rencana tindak lanjut Guru meminta siswa untuk membaca doa secara bersama untuk mengakhiri pembelajaran dan memberi salam	Siswa menyimpulkan materi yang telah dipelajaridan mendengarkan penguatan yang diberikan oleh guru Siswa mendengarkan pesan moral yang diberikan oleh guru Siswa membaca doa bersama dan menjawab salam dari guru	

- Untuk siswa yang berminat belajar dan mengeksplorasi topik ini lebih jauh, disarankan untuk membaca buku bacaan tentang berhitung, membaca dan menulis bilangan dari berbagai referensi dan literatur lain yang relevan.
- Guru dapat menggunakan alternatif metode dan media pembelajaran sesuai dengan kondisi masing-masing agar pelaksanaan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan sehingga tujuan pembelajaran bisa tercapai.
- Untuk siswa yang kesulitan belajar topik ini, disarankan untuk belajar kembali tata cara pada pembelajaran di dalam dan atau di luar kelas sesuai kesepatan antara guru dengan siswa.

G. Asesmen/Penilaian

No	Peserta Dididk	Perku bimbingan	Perlu peringatan	Berusaha dengan baik	Pemantapan	Istimewa
1.	Afifah Fitri					
2.	Ahmad Habibi					
3.	Aisar Thahirah					
4.	Alisha Putri					
5.	Asyrakul Kamal					
6.	Annisa Humaira					
7.	Armaza Iman					
8.	Caesha Shafara					
9.	Chintya Risqi					
10.	Hafiza Khaira					
11.	Kanzul Kiram					

12.	Muhammad Azril					
13.	Muhammad Hanafi					
14.	Muhammad Qusyairi					
15.	Muhammad Raisul					
16.	Multazam					
17.	Munaiya Mahira					
18.	Nadhiatul Asyraf					
19.	Putroe Alkhansa					
20.	Putroe Azzahra					
21.	Rahmah Aulia					
22.	Rasya Muhammad Athaya					
23.	Siraj Alfarezel					
24.	Siti Humeirah					
25.	Suratun Jinan					
26.	Tazkia Chairunnisak					
27.	Zaskia Nabilaa					



B Penilaian Pengetahuan

No	Peserta Dididk	Tujuan Pembelajaran 1	Tujuan Pembelajaran 2	Tujuan Pembelajaran 3	Tujuan Pembelajaran 4	Tujuan Pembelajaran 5	Rata rata
1.	Afifah Fitri						

2.	Ahmad Habibi						
3.	Aisar Thahirah						
4.	Alisha Putri						
5.	Asyrakul Kamal						
6.	Annisa Humaira						
7.	Armaza Iman						
8.	Caesha Shafara						
9.	Chintya Risqi						
10.	Hafiza Khaira						
11.	Kanzul Kiram						
12.	Muhammad Azril						
13.	Muhammad Hanafi						
14.	Muhammad Qusyairi						
15.	Muhammad Raisul						
16.	Multazam						
17.	Munaiya Mahira						
18.	Nadhiatul Asyraf						
19.	Putroe Alkhansa						
20.	Putroe Azzahra						
21.	Rahmah Aulia						

22.	Rasyya Muhammad Athaya						
23.	Siraj Alfarezel						
24.	Siti Humeirah						
25.	Suratun Jinan						
26.	Tazkia Chairunnisak						
27.	Zaskia Nabilaa						

c. Penilaian Keterampilan

No	Peserta Dididk	Kriteria Penilaian			Keterangan Nilai
		Menjelaska n Kembali informasi yang diterima	Presentasi atau menyampaik an gagasan	Memberikan saran/pendapat/us ulan	
1.	Afifah Fitri				Sangat Baik (30)
2.	Ahmad Habibi				
3.	Aisar				Baiik (25)

	Thahirah				Cukup Baik (20) Kurang Baik (15)
4.	Alisha Putri				
5.	Asyrakul Kamal				
6.	Annisa Humaira				
7.	Armaza Iman				
8.	Caesha Shafara				
9.	Chintya Risqi				
10.	Hafiza Khaira				
11.	Kanzul Kiram				
12.	Muhammad Azril				
13.	Muhammad Hanafi				
14.	Muhammad Qusyairi				
15.	Muhammad Raisul				
16.	Multazam				
17.	Munaiya Mahira				
18.	Nadhiatul Asyraf				
19.	Putroe Alkhansa				
20.	Putroe Azzahra				

21.	Rahmah Aulia					
22.	Rasyya Muhammad Athaya					
23.	Siraj Alfarezel					
24.	Siti Humeirah					
25.	Suratun Jinan					
26.	Tazkia Chairunnisak					
27.	Zaskia Nabilaa					

H. Kegiatan Pengayaan dan Remedial

Kegiatan Pengayaan:

- Pengayaan diberikan kepada peserta didik yang telah mencapai kompetensi dan tujuan pembelajaran
- Program pengayaan dilakukan di luar jambelajar efektif

Kegiatan Remedial

- Remedial diberikan kepada peserta didik yang belum mencapai kompetensi dan tujuan pembelajaran
- Guru melakukan pembahasan ulang terhadap materi yang telah diberikan dengan cara/metode yang berbeda untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih memudahkan peserta didik dalam memaknai dan menguasai materi ajar misalnya lewat diskusi dan permainan.
- Program remedial dilakukan diluar jam belajar efektif

II. Refleksi

Pertanyaan Refleksi :

3. Bagian manakah yang menurut kalian sulit pada materi hari ini?
4. Apakah kamu sudah bisa menghitung, membaca dan menulis bilangan sampai dengan 50?

Jawaban Refleksi :

J. Glosarium

GLOSARIUM

Media pembelajaran : Alat bantu yang digunakan sebagai perantara dan pemberi informasi yaitu pendidik kepada penerima informasi peserta didik.

snake and ladder game : Permainan tradisional ular tangga dimainkan menggunakan dadu untuk menentukan berapa yang harus dijalani yang diaplikasikan dikelas dalam proses belajar mengajar agar proses pembelajaran menjadi lebih menarik.

K. Daftar Pustaka

DAFTAR PUSTAKA

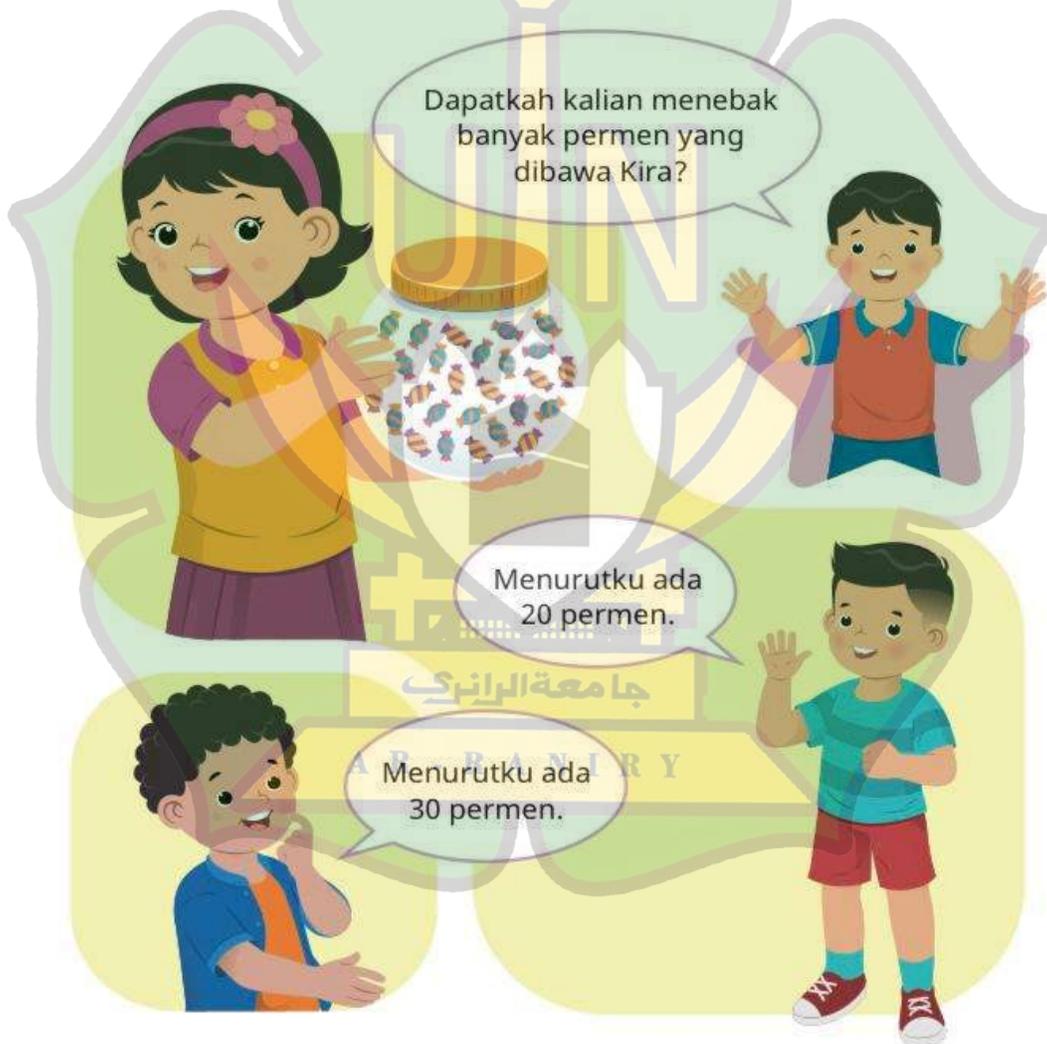
- Dara retno wulan, Rasfaniwaty. (2022). Matematika. Jakarta Selatan: Kemetrian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi
- Muhammad Hasan. 2012. Media Pembelajaran. Jawa Tengah: Tahta Media Grup
- Anjelina Wati. 2021. Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. 2(1).

LAMPIRAN**Lampiran 1 : Bahan Ajar****C. Membandingkan Dua Bilangan atau Lebih**

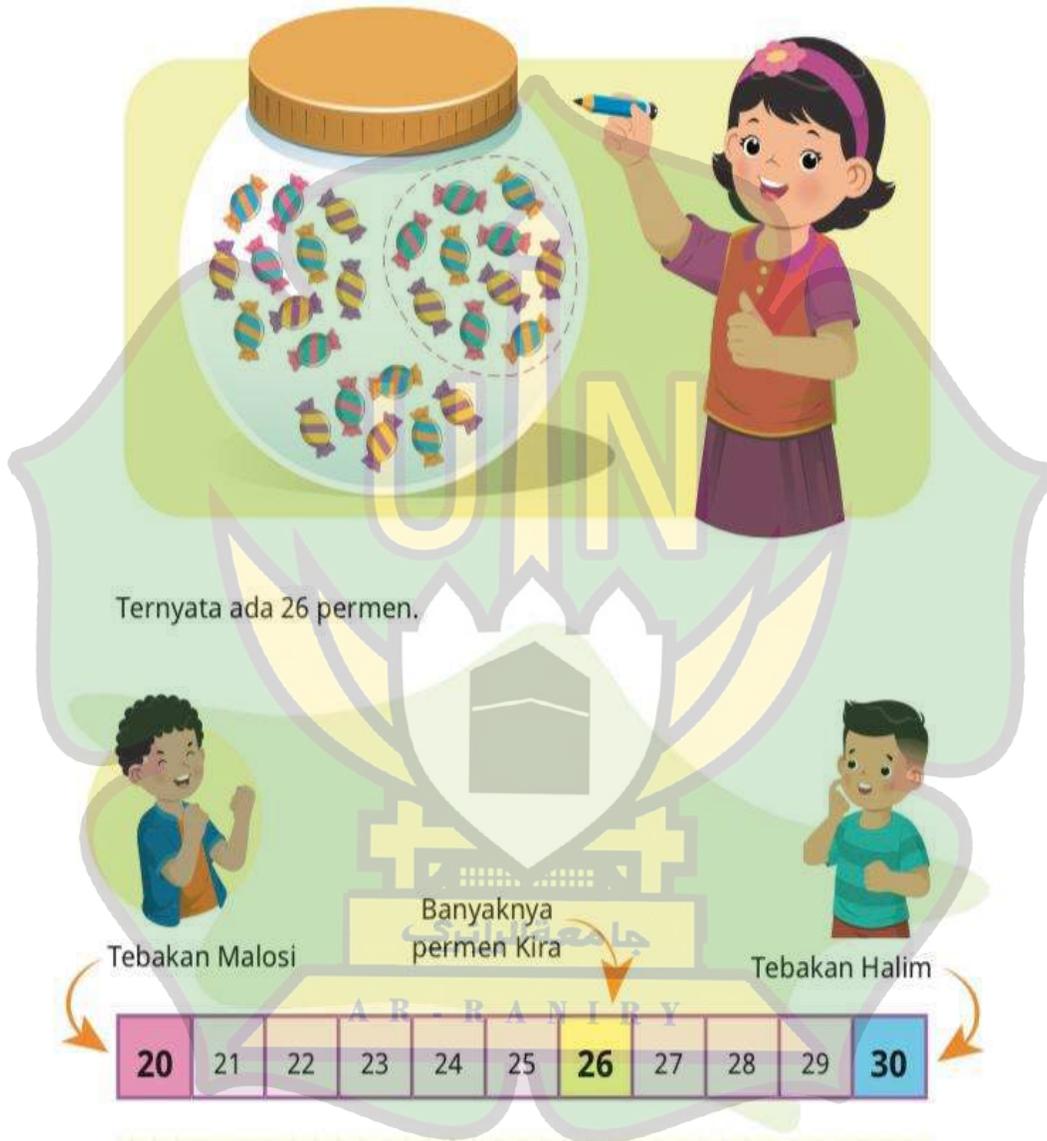
Hari ini Kira berulang tahun.

Kira membawa satu stoples berisi permen.

Ia ingin membagikan permen kepada teman-temannya.



Ayo, kita hitung banyak permen di dalam stoples.



Kita dapat menebak banyak benda.
Itu akan melatih kita dalam berhitung.

Lampiran 2

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)

Kelompok :
Anggota : 1.
 2.
 3.
 4.
Kelas : II
Sekolah : SDN 57 Banda Aceh

Petunjuk Penggunaan LKPD :

6. Bacalah LKPD dengan cermat!
7. Diskusikanlah jawaban dengan anggota kelompokmu!
8. Jawablah soal dengan baik dan benar!
9. Tanjakan pada guru apabila terdapat kendala dalam mengerjakan LKPD!

Ayo Kerjakanlah!

Coba Pikirkan

Kerjakan soal-soal berikut ini secara berkelompok.

1. Untuk membandingkan dua bilangan, dapatkah kita membandingkan satuannya dahulu? Mengapa?
2. Malosi, Kira, dan Lili sedang memegang kartu bilangan. Bilangan Malosi 3 lebihnya dari bilangan Lili. Bilangan Lili 2 kurangnya dari bilangan Kira. Kira memegang kartu bilangan 34. Urutkan bilangan mereka dari nilai terkecil ke terbesar.

3. Bilangan mana yang lebih besar?

- 2 puluhan dan 3 satuan
- 1 puluhan dan 14 satuan

Jelaskan alasan kalian.

4. Tika mempunyai kartu-kartu berikut.



Tika mengambil dua kartu.

Tika membuat bilangan dari dua kartu yang diambilnya.

Contoh:

Jika yang diambil kartu satu dan dua.



Bilangan
12 atau 21

Coba lakukan sesuai dengan petunjuk berikut.

- Tika mengambil lagi kartu. Tika membuat bilangan yang paling besar.
Kartu apa saja yang harus diambil Tika?
Bilangan berapa yang dihasilkan Tika?
- Tika mengambil lagi kartu. Tika membuat bilangan yang paling kecil.
Kartu apa saja yang diambil Tika?
Bilangan berapa yang dihasilkan Tika?

جامعة الرانري

Selamat Mangerjakan!

**Mengetahui,
Guru Kelas II**

Erlita, S.Pd
NIP.197010082006042003

**Banda Aceh,2024
Peneliti**

Raihan
NIM. 200209083

Lampiran 6 : Lembar Hasil Validasi

Lembar Validasi oleh Dosen

LEMBAR VALIDITAS INSTRUMEN ANGKET

Mata Pelajaran : Matematika
 Kelas / Semester : II/ Satu
 Penulis : Raihan
 Nama Validator : Dr. H. Sawat, M.Pd
 Profesi : Dosen

A. Pengantar
 Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari ibu tentang kualitas angket yang akan diberikan kepada siswa, pendapat, saran, penilaian dan kritik yang membangun dari ibu sangat bermanfaat untuk perbaikan dan peningkatan kualitas angket ini, atas kesediaan dan bantuan ibu untuk lembar validasi ini, saya ucapkan terimakasih.

B. Petunjuk Penggunaan Instrumen Angket

- Pemberian jawaban dilakukan dengan memberikan tanda (√) pada kolom penilaian yang sesuai dengan pendapat ibu
- Jawaban yang diberikan berupa skor dengan bobot penilaian
 Skor 1 : sangat tidak baik, 2: tidak baik, 3: baik, 4 : Sangat Baik

C. Penilaian Instrumen Angket

No	Aspek Yang Dinilai	Penilaian			
		1	2	3	4
1.	Petunjuk penggunaan angket dinyatakan dengan jelas				✓
2.	Kalimat Pernyataan mudah dipahami dan tidak menimbulkan penafsiran ganda			✓	
3.	Kalimat menggunakan bahasa yang baik dan benar			✓	
4.	Kesesuaian pernyataan dengan tujuan penelitian				✓
5.	Pernyataan yang diajukan dapat mengungkapkan kesesuaian dengan indikator minat siswa			✓	

D. Skla Penilaian

1. Belum dapat digunakan dan masih memerlukan konsultasi
2. Dapat digunakan dengan banyak revisi
- ③ Dapat digunakan dengan sedikit revisi
4. Dapat digunakan Tanpa revisi

Note : Lingkarilah pada nomor sesuai dengan penilaian ibu

E. Kritik dan Saran

untuk soal no-6 di revisi

.....

.....

.....

.....

Banda Aceh, Juli 2024

Validator


Dr. Harwati, M.Pd.

Nip. 19809041015031005

جامعة الرانيري
A R - R A N I R Y

Lembar Validasi oleh Guru

LEMBAR VALIDITAS INSTRUMEN ANGKET

Mata Pelajaran : Matematika
Kelas / Semester : II/ Satu
Penulis : Raihan
Nama Validator : Erlito, s.pd
Profesi : Guru

A. Pengantar
 Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari ibu tentang kualitas angket yang akan diberikan kepada siswa, pendapat, saran, penilaian dan kritik yang membangun dari ibu sangat bermanfaat untuk perbaikan dan peningkatan kualitas angket ini, atas kesediaan dan bantuan ibu untuk lembar validasi ini, saya ucapkan terimakasih.

B. Petunjuk Penggunaan Instrumen Angket

- Pemberian jawaban dilakukan dengan memberikan tanda (√) pada kolom penilaian yang sesuai dengan pendapat ibu
- Jawaban yang diberikan berupa skor dengan bobot penilaian :
 Skor 1 : sangat tidak baik, 2 : tidak baik, 3 : baik, 4 : Sangat Baik.

C. Penilaian Instrumen Angket

No	Aspek Yang Dinilai	Penilaian			
		1	2	3	4
1.	Petunjuk penggunaan angket dinyatakan dengan jelas				✓
2.	Kalimat Pernyataan mudah dipahami dan tidak menimbulkan penafsiran ganda				✓
3.	Kalimat menggunakan bahasa yang baik dan benar				✓
4.	Kesesuaian pernyataan dengan tujuan penelitian				✓
5.	Pernyataan yang diajukan dapat mengungkapkan kesesuaian dengan indikator minat siswa				✓

D. Skla Penilaian

1. Belum dapat digunakan dan masih memerlukan konsultasi
2. Dapat digunakan dengan banyak revisi
3. Dapat digunakan dengan sedikit revisi
4. Dapat digunakan Tanpa revisi

Note : Lingkarilah pada nomor sesuai dengan penilaian ibu

E. Kritik dan Saran

.....

.....

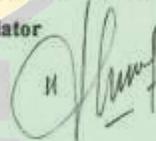
.....

.....

.....

Banda Aceh, Juli 2024

Validator



جامعة الرانيري

ERLITA - S pd

Nip. 197010082006042003

A R - R A N I R I

Lampiran 7 : Jawaban lembar angket siswa

Angket Uji Coba Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Snakes and Ladders Game
Terhadap Minat Belajar Siswa

Nama Responden : Adhira Chafiqulisa
Kelas : U 2
Sekolah : U 2

Petunjuk Penggunaan Angket!

- ❖ Bacalah Pernyataan dibawah dengan teliti
- ❖ Isilah sesuai dengan isi hatimu atau yang kamu alami
- ❖ Angket ini tidak mempengaruhi nilai kamu, jadi jawablah dengan jujur
- ❖ Berilah tanda ceklist (✓) pada salah satu kolom yang disediakan
- ❖ Tanyakan jika belum mengerti

No	Pernyataan	Jawaban				
		STS Sangat Tidak Setuju	TS Tidak Setuju	RR Ragu ragu	S Setuju	ST Sangat Setuju
1.	Saya merasa senang ketika belajar matematika					✓
2.	Saya merasa bosan ketika belajar matematika menggunakan media pembelajaran permainan ular tangga	✓				
3.	Saya merasa jenuh ketika guru menjelaskan pelajaran menggunakan media permainan ular tangga	✓				
4.	Saya memanfaatkan waktu kosong untuk belajar sambil bermain menggunakan media pembelajaran permainan ular tangga dengan teman teman				✓	✓
5.	Saya merasa kesulitan memahami pelajaran jika menggunakan Media pembelajaran permainan ular tangga					✓
6.	Saya lebih tertatik jika belajar tanpa matematika tanpa menggunakan media pembelajaran permainan ular tangga					✓
7.	Saya selalu mendengarkan jika guru menjelaskan materi pelajaran.					✓
8.	Saya bercanda dengan kawan ketikaguru menjelaskan materi pelajaran	✓				
9.	Dengan menggunakan media pembelajaran permainan ular tangga saya lebih memerhatikan guru saat proses belajar.					✓
10.	Saya senang berkesempatan bermain permainan ular tangga saat belajar matematika					✓
11.	Saya selalu bertanya kepada guru jika ada yang tidak dimengerti	✓				
12.	Saya diam ketika guru memberikan pertanyaan					✓

Angket Uji Coba Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Snakes and Ladders Game Terhadap Minat Belajar Siswa

Nama Responden : SHAURATUL JIHAN
 Kelas : 112
 Sekolah :

Petunjuk Penggunaan Angket!

- ❖ Bacalah Pernyataan dibawah dengan teliti
- ❖ Isilah sesuai dengan isi hatimu atau yang kamu alami
- ❖ Angket ini tidak mempengaruhi nilai kamu, jadi jawablah dengan jujur
- ❖ Berilah tanda ceklist (✓) pada salah satu kolom yang disediakan
- ❖ Tanyakan jika belum mengerti

No	Pernyataan	Jawaban				
		STS Sangat Tidak Setuju	TS Tidak Setuju	RR Ragu ragu	S Setuju	ST Sangat Setuju
1.	Saya merasa senang ketika belajar matematika					✓
2.	Saya merasa bosan ketika belajar matematika menggunakan media pembelajaran permainan ular tangga					✓
3.	Saya merasa jenuh ketika guru menjelaskan pelajaran menggunakan media permainan ular tangga	✓				
4.	Saya memanfaatkan waktu kosong untuk belajar sambil bermain menggunakan media pembelajaran permainan ular tangga dengan teman teman				✓	
5.	Saya merasa kesulitan memahami pelajaran jika menggunakan Media pembelajaran permainan ular tangga		✓			
6.	Saya lebih tertatik jika belajar tanpa matematika tanpa menggunakan media pembelajaran permainan ular tangga				✓	
7.	Saya selalu mendengarkan jika guru menjelaskan materi pelajaran.					✓
8.	Saya bercanda dengan kawan-ketika guru menjelaskan materi pelajaran	✓				
9.	Dengan menggunakan media pembelajaran permainan ular tangga saya lebih memerhatikan guru saat proses belajar.				✓	
10.	Saya senang berkesempatan bermain permainan ular tangga saat belajar matematika					✓
11.	Saya selalu bertanya kepada guru jika ada yang tidak dimengerti					✓
12.	Saya diam ketika guru memberikan pertanyaan.				✓	

Angket Uji Coba Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Snakes and Ladders Game
Terhadap Minat Belajar Siswa

Nama Responden : ZAKIA NABILA
Kelas :
Sekolah :

Petunjuk Penggunaan Angket!

- ❖ Bacalah Pernyataan dibawah dengan teliti
- ❖ Isilah sesuai dengan isi hatimu atau yang kamu alami
- ❖ Angket ini tidak mempengaruhi nilai kamu, jadi jawablah dengan jujur
- ❖ Berilah tanda ceklist (✓) pada salah satu kolom yang disediakan
- ❖ Tanyakan jika belum mengerti

No	Pernyataan	Jawaban				
		STS Sangat Tidak Setuju	TS Tidak Setuju	RR Ragu ragu	S Setuju	ST Sangat Setuju
1.	Saya merasa senang ketika belajar matematika	✓		✓		
2.	Saya merasa bosan ketika belajar matematika menggunakan media pembelajaran permainan ular tangga		✓			
3.	Saya merasa jenuh ketika guru menjelaskan pelajaran menggunakan media permainan ular tangga	✓				
4.	Saya memanfaatkan waktu kosong untuk belajar sambil bermain menggunakan media pembelajaran permainan ular tangga dengan teman teman			✓		
5.	Saya merasa kesulitan memahami pelajaran jika menggunakan Media pembelajaran permainan ular tangga		✓			
6.	Saya lebih tertarik jika belajar tanpa matematika tanpa menggunakan media pembelajaran permainan ular tangga		✓			
7.	Saya selalu mendengarkan jika guru menjelaskan materi pelajaran.				✓	
8.	Saya bercanda dengan kawan ketikaguru menjelaskan materi pelajaran			✓		
9.	Dengan menggunakan media pembelajaran permainan ular tangga saya lebih memerhatikan guru saat proses belajar.				✓	
10.	Saya senang berkesempatan bermain permainan ular tangga saat belajar matematika					✓
11.	Saya selalu bertanya kepada guru jika ada yang tidak dimengerti				✓	
12.	Saya diam ketika guru memberikan pertanyaan.				✓	

Lampiran 8 : Konversi data ordinal ke data interval

Successive Interval												
P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	Total
2,000	5,600	5,596	2,783	4,000	5,954	5,454	5,265	4,471	5,723	4,628	1,000	52,474
3,034	4,000	4,000	1,833	5,620	4,471	4,295	5,265	5,954	5,723	1,000	1,721	46,915
4,002	5,600	5,596	2,783	4,000	4,471	2,000	2,000	4,471	5,723	2,604	3,663	46,913
5,147	5,600	4,000	2,783	4,000	4,471	3,205	3,088	5,954	5,723	2,604	3,663	50,237
5,147	5,600	5,596	2,783	5,620	4,471	4,295	3,088	4,471	5,723	3,629	3,663	54,085
5,147	5,600	4,000	4,276	4,000	4,471	5,454	4,107	4,471	5,723	3,629	2,514	53,391
4,002	4,000	4,000	2,783	4,000	5,954	3,205	3,088	4,471	5,723	2,604	2,514	46,343
3,034	4,000	4,000	1,833	5,620	3,000	3,205	3,088	4,471	4,000	2,604	2,514	41,368
4,002	4,000	4,000	2,783	5,620	4,471	3,205	2,000	4,471	5,723	1,585	2,514	44,373
3,034	4,000	4,000	1,833	5,620	4,471	3,205	3,088	5,954	4,000	2,604	1,721	43,528
3,034	5,600	5,596	4,276	4,000	5,954	3,205	3,088	4,471	4,000	2,604	2,514	48,341
3,034	4,000	4,000	3,468	4,000	4,471	3,205	2,000	3,000	4,000	2,604	2,514	40,296
4,002	4,000	5,596	4,276	5,620	4,471	4,295	4,107	5,954	5,723	2,604	3,663	54,310
3,034	5,600	5,596	4,276	5,620	5,954	4,295	3,088	4,471	5,723	2,604	3,663	53,923
2,000	4,000	4,000	2,783	4,000	4,471	2,000	3,088	4,471	4,000	2,604	2,514	39,931
4,002	4,000	4,000	3,468	5,620	5,954	3,205	4,107	5,954	5,723	3,629	3,663	53,324
5,147	5,600	5,596	4,276	5,620	5,954	4,295	5,265	5,954	5,723	4,628	5,078	63,136
4,002	4,000	4,000	2,783	5,620	5,954	3,205	4,107	5,954	5,723	2,604	3,663	51,614
4,002	5,600	5,596	4,276	5,620	5,954	5,454	4,107	5,954	5,723	3,629	3,663	59,577
3,034	5,600	5,596	4,276	5,620	5,954	4,295	4,107	5,954	5,723	3,629	3,663	57,450
4,002	5,600	5,596	4,276	5,620	5,954	4,295	4,107	5,954	5,723	3,629	3,663	58,418
3,034	4,000	4,000	2,783	4,000	4,471	4,295	4,107	5,954	5,723	3,629	3,663	49,658
4,002	5,600	5,596	2,783	5,620	5,954	4,295	4,107	5,954	5,723	3,629	3,663	56,925

5,147	5,600	5,596	4,276	5,620	5,954	4,295	4,107	5,954	5,723	4,628	3,663	60,562
4,002	5,600	4,000	2,783	5,620	5,954	4,295	5,265	5,954	5,723	4,628	5,078	58,901
2,000	4,000	4,000	1,000	4,000	4,471	3,205	3,088	4,471	5,723	2,604	2,514	41,075
4,002	5,600	5,596	3,468	5,620	5,954	5,454	4,107	4,471	4,000	4,628	3,663	56,562



Lampiran 8 : Uji Deskriptif

Descriptive Statistics

	N	Range	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation	Variance	Mode
P1	27	3	2	5	3.67	.920	.846	4
P2	27	1	4	5	4.56	.506	.256	5
P3	27	1	4	5	4.48	.509	.259	4
P4	27	4	1	5	3.59	1.185	1.405	3
P5	27	1	4	5	4.63	.492	.242	5
P6	27	2	3	5	4.48	.580	.336	5
P7	27	3	2	5	3.63	.839	.704	4
P8	27	3	2	5	3.59	.888	.789	4
P9	27	2	3	5	4.48	.580	.336	5
P10	27	1	4	5	4.78	.424	.179	5
P11	27	4	1	5	3.56	.974	.949	3
P12	27	4	1	5	3.52	.893	.798	4
Total	27	19	40	59	48.96	5.612	31.499	51
Valid N (listwise)	27							

P1

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	TS	3	11.1	11.1	11.1
	RR	8	29.6	29.6	40.7
	S	11	40.7	40.7	81.5
	ST	5	18.5	18.5	100.0
Total		27	100.0	100.0	

P2

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent

Valid	S	12	44.4	44.4	44.4
	ST	15	55.6	55.6	100.0
	Total	27	100.0	100.0	

P3

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	S	14	51.9	51.9	51.9
	ST	13	48.1	48.1	100.0
	Total	27	100.0	100.0	

P4

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	STS	1	3.7	3.7	3.7
	TS	3	11.1	11.1	14.8
	RR	11	40.7	40.7	55.6
	S	3	11.1	11.1	66.7
	ST	9	33.3	33.3	100.0
	Total	27	100.0	100.0	

P5

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	S	10	37.0	37.0	37.0
	ST	17	63.0	63.0	100.0
	Total	27	100.0	100.0	

P6

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	RR	1	3.7	3.7	3.7
	S	12	44.4	44.4	48.1
	ST	14	51.9	51.9	100.0
	Total	27	100.0	100.0	

P7

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	TS	2	7.4	7.4	7.4
	RR	10	37.0	37.0	44.4
	S	11	40.7	40.7	85.2
	ST	4	14.8	14.8	100.0
	Total	27	100.0	100.0	

P8

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	TS	3	11.1	11.1	11.1
	RR	9	33.3	33.3	44.4
	S	11	40.7	40.7	85.2
	ST	4	14.8	14.8	100.0
	Total	27	100.0	100.0	

P9

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	RR	1	3.7	3.7	3.7
	S	12	44.4	44.4	48.1
	ST	14	51.9	51.9	100.0
	Total	27	100.0	100.0	

P10

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	S	6	22.2	22.2	22.2
	ST	21	77.8	77.8	100.0
Total		27	100.0	100.0	

P11

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	STS				
	TS				
	RR				
	S				
	ST				
	Total				
Valid	STS	1	3.7	3.7	3.7
	TS	1	3.7	3.7	7.4
	RR	12	44.4	44.4	51.9
	S	8	29.6	29.6	81.5
	ST	5	18.5	18.5	100.0
	Total	27	100.0	100.0	

Lampiran 9 : Uji Validitas

Correlation

		P01	P02	P03	P04	P05	P06	P07	P08	P09	P10	P11	P12	TOTAL
P01	Pearson Correlation	1	.413*	.192	.400*	.312	.168	.233	.110	.312	.395*	.300	.593**	.608**
	Sig. (2-tailed)		.032	.338	.039	.114	.401	.243	.586	.113	.042	.128	.001	.001
	N	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27
P02	Pearson Correlation	.413*	1	.713**	.520*	.086	.495*	.503**	.266	.102	.239	.598*	.359	.698**
	Sig. (2-tailed)	.032		.000	.005	.671	.009	.007	.180	.613	.230	.001	.066	.000
	N	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27
P03	Pearson Correlation	.192	.713*	1	.593*	.279	.487*	.434*	.195	.097	.158	.448*	.276	.626**
	Sig. (2-tailed)	.338	.000		.001	.159	.010	.024	.329	.632	.430	.019	.164	.000
	N	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27
P04	Pearson Correlation	.400*	.520*	.593**	1	.193	.520*	.423*	.202	.129	.119	.404*	.425*	.703**
	Sig. (2-tailed)	.039	.005	.001		.335	.005	.028	.313	.523	.554	.037	.027	.000
	N	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27
P05	Pearson Correlation	.312	.086	.279	.193	1	.245	.307	.345	.514*	.143	.125	.366	.482*
	Sig. (2-tailed)	.114	.671	.159	.335		.219	.119	.078	.006	.475	.535	.060	.011
	N	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27
P06	Pearson Correlation	.168	.495*	.487**	.520*	.245	1	.381	.470*	.314	.296	.530*	.316	.679**
	Sig. (2-tailed)	.401	.009	.010	.005	.219		.050	.013	.111	.134	.004	.108	.000
	N	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27
P07	Pearson Correlation	.233	.503*	.434*	.423*	.307	.381	1	.667*	.223	.301	.544*	.061	.683**
	Sig. (2-tailed)	.243	.007	.024	.028	.119	.050		.000	.264	.128	.003	.763	.000
	N	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27
P08	Pearson Correlation	.110	.266	.195	.202	.345	.470*	.667**	1	.619*	.363	.494*	.131	.637**
	Sig. (2-tailed)	.586	.180	.329	.313	.078	.013	.000		.001	.062	.009	.515	.000

	N	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27
P09	Pearson Correlation	.312	.102	.097	.129	.514*	.314	.223	.619*	1	.452*	.189	.391*	.538**
	Sig. (2-tailed)	.113	.613	.632	.523	.006	.111	.264	.001		.018	.345	.044	.004
	N	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27
P10	Pearson Correlation	.395*	.239	.158	.119	.143	.296	.301	.363	.452*	1	.124	.316	.466*
	Sig. (2-tailed)	.042	.230	.430	.554	.475	.134	.128	.062	.018		.537	.108	.014
	N	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27
P11	Pearson Correlation	.300	.598*	.448*	.404*	.125	.530*	.544**	.494*	.189	.124	1	.408*	.722**
	Sig. (2-tailed)	.128	.001	.019	.037	.535	.004	.003	.009	.345	.537		.035	.000
	N	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27
P12	Pearson Correlation	.593**	.359	.276	.425*	.366	.316	.061	.131	.391*	.316	.408*	1	.633**
	Sig. (2-tailed)	.001	.066	.164	.027	.060	.108	.763	.515	.044	.108	.035		.000
	N	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27
TOTAL	Pearson Correlation	.608**	.698*	.626**	.703*	.482*	.679*	.683**	.637*	.538*	.466*	.722*	.633**	1
L	Sig. (2-tailed)	.001	.000	.000	.000	.011	.000	.000	.000	.004	.014	.000	.000	
	N	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27

*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).



Lampiran 10 : Uji Realibitas

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
0.845	12

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
P01	45.2963	26.063	.489	.836
P02	44.4074	27.789	.647	.829
P03	44.4815	28.182	.565	.833
P04	45.3704	23.550	.569	.834
P05	44.3333	29.077	.411	.841
P06	44.4815	27.413	.618	.829
P07	45.3333	25.769	.590	.827
P08	45.3704	25.934	.528	.832
P09	44.4815	28.336	.458	.837
P10	44.1852	29.464	.403	.842
P11	45.4074	24.558	.621	.824
P12	45.4444	25.949	.522	.833

جامعة الرانيري

A R - R A N I R Y

Lampiran 11 : Uji Normalitas

	<i>Tests of Normality</i>					
	<i>Kolmogorov-Smirnov^a</i>			<i>Shapiro-Wilk</i>		
	<i>Statistic</i>	<i>Df</i>	<i>Sig.</i>	<i>Statistic</i>	<i>df</i>	<i>Sig.</i>
Jawaban_Responden	.123	27	.200*	.955	27	.285

*. This is a lower bound of the true significance.

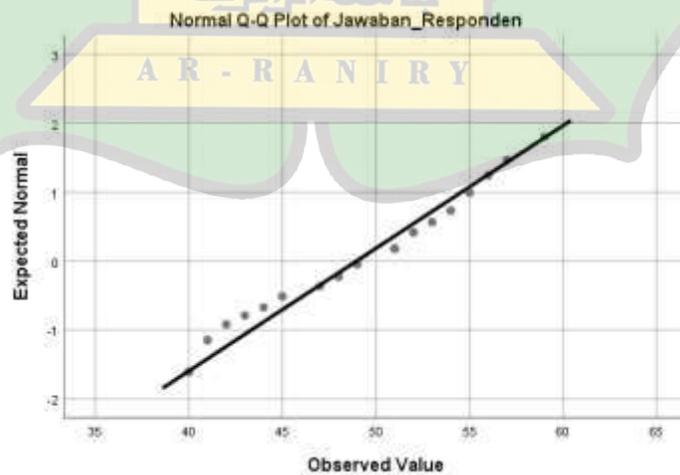
a. Lilliefors Significance Correction

Jawaban_Responden Stem-and-Leaf Plot

Frequency Stem & Leaf

4,00	4 . 0011
2,00	4 . 23
3,00	4 . 455
1,00	4 . 7
4,00	4 . 8899
3,00	5 . 111
3,00	5 . 223
4,00	5 . 4455
2,00	5 . 67
1,00	5 . 9

Stem width: 10,00
Each leaf: 1 case(s)



Lampiran 12 : Uji Hipotesis

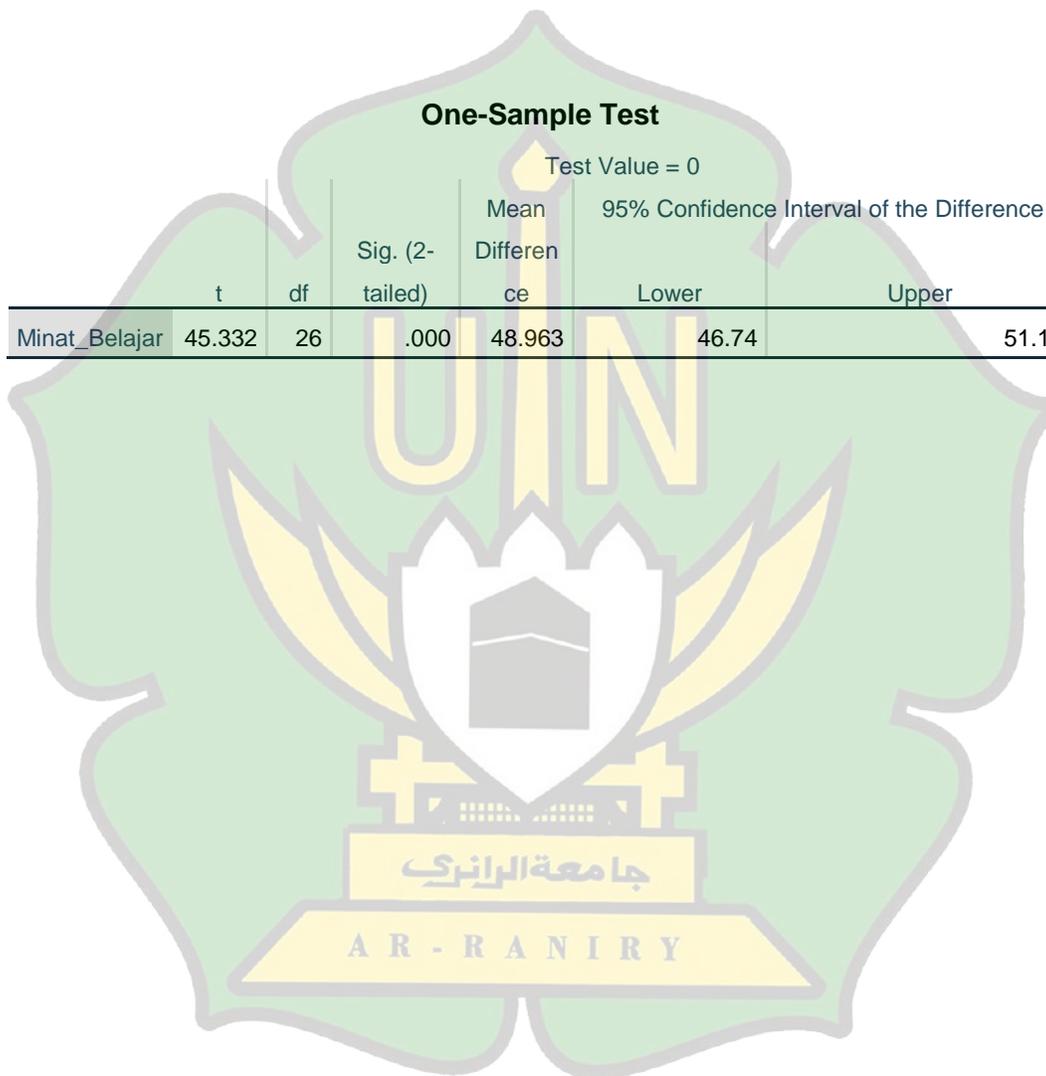
One-Sample Statistics

	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Minat_Belajar	27	48.96	5.612	1.080

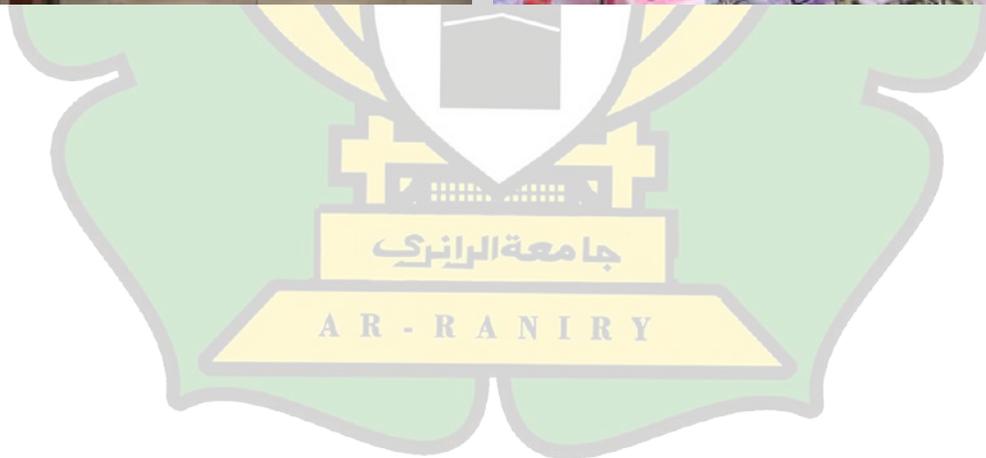
One-Sample Test

Test Value = 0

	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
					Lower	Upper
Minat_Belajar	45.332	26	.000	48.963	46.74	51.18



Lampiran 13 : Dokumentasi kegiatan penelitian



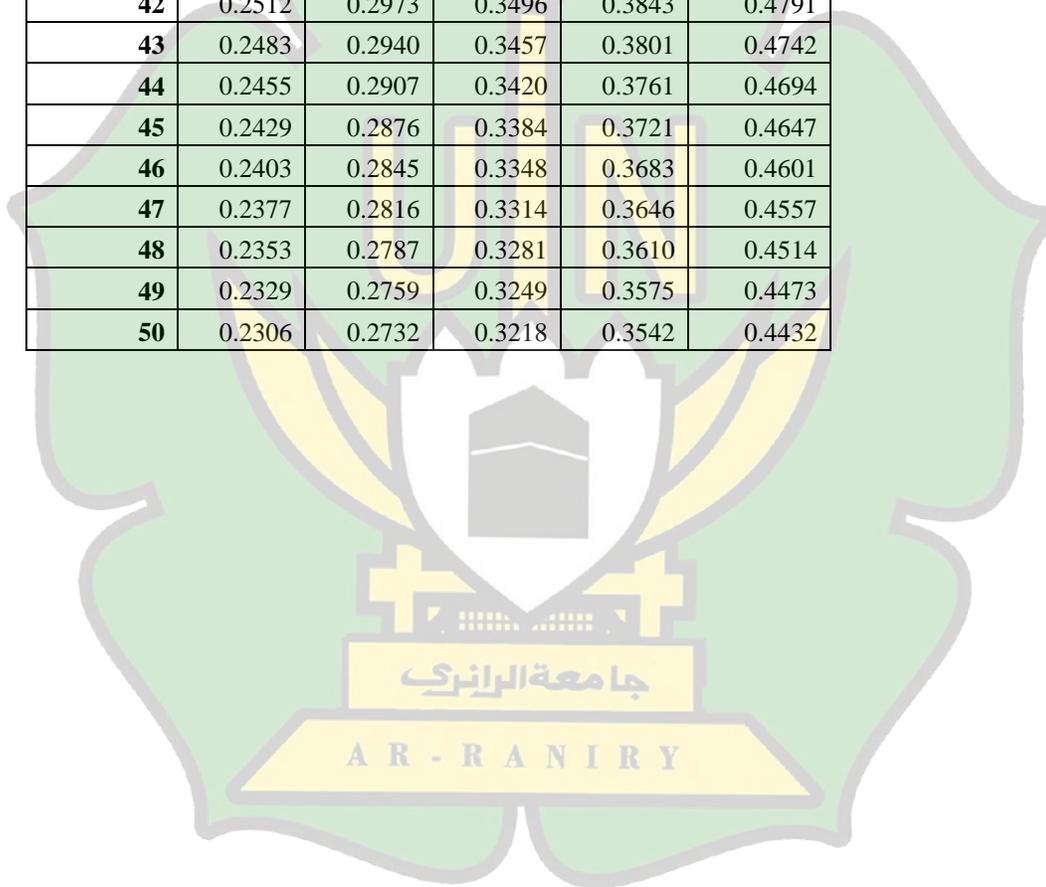




Lampiran 14 : Taber r-Hitung

df = (N-2)	Tingkat signifikansi untuk uji satu arah				
	0.05	0.025	0.01	0.005	0.0005
	Tingkat signifikansi untuk uji dua arah				
	0.1	0.05	0.02	0.01	0.001
1	0.9877	0.9969	0.9995	0.9999	1.0000
2	0.9000	0.9500	0.9800	0.9900	0.9990
3	0.8054	0.8783	0.9343	0.9587	0.9911
4	0.7293	0.8114	0.8822	0.9172	0.9741
5	0.6694	0.7545	0.8329	0.8745	0.9509
6	0.6215	0.7067	0.7887	0.8343	0.9249
7	0.5822	0.6664	0.7498	0.7977	0.8983
8	0.5494	0.6319	0.7155	0.7646	0.8721
9	0.5214	0.6021	0.6851	0.7348	0.8470
10	0.4973	0.5760	0.6581	0.7079	0.8233
11	0.4762	0.5529	0.6339	0.6835	0.8010
12	0.4575	0.5324	0.6120	0.6614	0.7800
13	0.4409	0.5140	0.5923	0.6411	0.7604
14	0.4259	0.4973	0.5742	0.6226	0.7419
15	0.4124	0.4821	0.5577	0.6055	0.7247
16	0.4000	0.4683	0.5425	0.5897	0.7084
17	0.3887	0.4555	0.5285	0.5751	0.6932
18	0.3783	0.4438	0.5155	0.5614	0.6788
19	0.3687	0.4329	0.5034	0.5487	0.6652
20	0.3598	0.4227	0.4921	0.5368	0.6524
21	0.3515	0.4132	0.4815	0.5256	0.6402
22	0.3438	0.4044	0.4716	0.5151	0.6287
23	0.3365	0.3961	0.4622	0.5052	0.6178
24	0.3297	0.3882	0.4534	0.4958	0.6074
25	0.3233	0.3809	0.4451	0.4869	0.5974
26	0.3172	0.3739	0.4372	0.4785	0.5880
27	0.3115	0.3673	0.4297	0.4705	0.5790
28	0.3061	0.3610	0.4226	0.4629	0.5703
29	0.3009	0.3550	0.4158	0.4556	0.5620
30	0.2960	0.3494	0.4093	0.4487	0.5541
31	0.2913	0.3440	0.4032	0.4421	0.5465
32	0.2869	0.3388	0.3972	0.4357	0.5392

33	0.2826	0.3338	0.3916	0.4296	0.5322
34	0.2785	0.3291	0.3862	0.4238	0.5254
35	0.2746	0.3246	0.3810	0.4182	0.5189
36	0.2709	0.3202	0.3760	0.4128	0.5126
37	0.2673	0.3160	0.3712	0.4076	0.5066
38	0.2638	0.3120	0.3665	0.4026	0.5007
39	0.2605	0.3081	0.3621	0.3978	0.4950
40	0.2573	0.3044	0.3578	0.3932	0.4896
41	0.2542	0.3008	0.3536	0.3887	0.4843
42	0.2512	0.2973	0.3496	0.3843	0.4791
43	0.2483	0.2940	0.3457	0.3801	0.4742
44	0.2455	0.2907	0.3420	0.3761	0.4694
45	0.2429	0.2876	0.3384	0.3721	0.4647
46	0.2403	0.2845	0.3348	0.3683	0.4601
47	0.2377	0.2816	0.3314	0.3646	0.4557
48	0.2353	0.2787	0.3281	0.3610	0.4514
49	0.2329	0.2759	0.3249	0.3575	0.4473
50	0.2306	0.2732	0.3218	0.3542	0.4432



DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Nama : Raihan
TTL : Gp Menaasah Sagoe / 06 Agustus 2002
Jenis Kelamin : Perempuan
Agama : Islam
E-mail : raihanrusli2002@gmail.com
Alamat : Gp Meunasah Sagoe. Kec. Bandar baru. Kab.Pidie Jaya
Riwayat Pendidikan
SD / MI : SD N 1 Bandar Baru
SMP/ MTS : SMP N 1 Bandar Baru
SMA/ MA : SMA N Unggul Pidie Jaya