

**PENGARUH MEDIA *SNAKE LEDDER GAME* TERHADAP
HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS III MIS 05
DARUSSALAM KEPAHANG**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Syarat-Syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Strata Satu (S.1)
Dalam Ilmu Tarbiyah



OLEH :

**AYU AMIRA ULFA
NIM : 20591223**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH
IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP
2023**

HALAMAN PENGAJUAN SKRIPSI

Kepada
Yth, Rektor IAIN Curup
Di
Curup

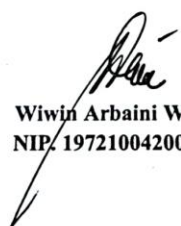
Assalamualaikum Wr. Wb

Setelah mengadakan pemeriksaan dan perbaikan seperlunya, maka kami berpendapat bahwa skripsi saudara Ayu Amira Ulfa yang berjudul **"Pengaruh Media Snake Ladder Game Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III MIS 05 Darussalam Kepahiang"** sudah dapat diajukan dalam sidang munaqasyah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.

Demikian permohonan ini kami ajukan. Terimakasih.
Wassalamualaikum Wr.Wb


Curup, 18 Juli 2023

Pembimbing I



Wiwin Arbaini W, M.Pd
NIP. 197210042003122003

Pembimbing II



Dini Palupi Putri, M.Pd
NIP. 198810192015032009

PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

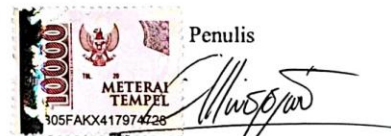
Nama : Ayu Amira Ulfa
Nomor Induk Mahasiswa : 20591223
Fakultas : Tarbiyah
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi ini yang berjudul **“Pengaruh Media Snake Ladder Game Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III MIS 05 Darussalam Kepahiang.”** tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar sarjana di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan penulis juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali tertulis diajukan atau dirujuk dalam naskah ini dan disebutkan dalam referensi.

Apabila dikemudian hari terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar, saya bersedia menerima hukuman atau sanksi sesuai peraturan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, agar dapat dipergunakan seperlunya.

Curup, 18 Juli 2023



Penulis

Ayu Amira Ulfa

NIM. 20591223



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) CURUP
FAKULTAS TARBIYAH**

Jalan Dr. AK Gani No. 01 Kotak Pos 108 Telp. (0732) 21010-21759 Fax 21010
Homepage: <http://www.iaincurup.ac.id> Email: admin@iaincurup.ac.id Kode Pos 39119

PENGESAHAN SKRIPSI MAHASISWA

Nomor : 2009/In.34/FT/PP.00.9/08/2023

Nama : Ayu Amira Ulfa
NIM : 20591223
Fakultas : Tarbiyah
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Judul : Pengaruh Media Snake Ladder Game Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III MIS 05 Darussalam Kepahiang

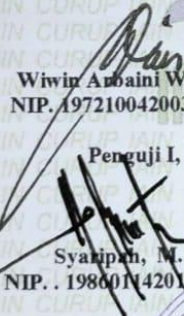
Telah dimunaqasyahkan dalam sidang terbuka Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup, pada:

Hari/Tanggal : Senin, 07 Agustus 2023
Pukul : 15.00-16.30 WIB
Tempat : Gedung Munaqasyah Tarbiyah Ruang 2 IAIN CURUP


Dan telah diterima untuk melengkapi sebagai syarat-syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam bidang Tarbiyah.

TIM PENGUJI

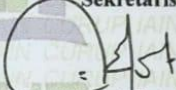
Ketua,


Wiwir Abbaini W, M.Pd
NIP. 197210042003122003

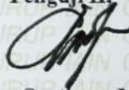
Penguji I,


Syarifah, M. Pd
NIP. 198601142015032002


Sekretaris,


Dini Palupi Putri, M.Pd
NIP. 198810192015032009

Penguji II,


Anisya Septiana, M.Pd
NIDN. 2020099002

Mengesahkan,
Dekan Fakultas Tarbiyah IAIN Curup


Prof. Dr. H. Hamengkubuwono, M.Pd
NIP. 19650826 199903 1 001

KATA PENGANTAR



Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Alhamdulillah puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah Swt., yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya kepada kita semua sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang sederhana ini dengan judul “Pengaruh Media *Snake Ledder Game* Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III MIS 05 Darussalam Kepahiang”, Shalawat dan salam semoga abadi tercurahkan kepada baginda Nabi Besar Muhammad Saw, keluarga, dan sahabatnya hingga yaumul akhir.

Adapun tujuan penulisan skripsi ini, penulis susun dalam rangka untuk memperoleh gelar strata satu (S1) pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna tanpa ada dorongan dan bantuan berbagai pihak, maka tidak mungkin terselesainya skripsi ini. Untuk itu dalam kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang memberikan sumbangsih dalam menyelesaikan skripsi ini terutama kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Idi Warsah, M. Pd.I selaku Rektor Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.
2. Bapak Dr. Muhammad Istan, M.Pd., MM selaku Wakil Rektor I IAIN Curup.
3. Bapak Dr. KH. Ngadri Yusro, M. Ag selaku Wakil Rektor II IAIN Curup.

4. Bapak Dr. Fakhruddin, M.Pd.I selaku Wakil Rektor III IAIN Curup.
5. Bapak Prof. Dr. H. Hamengkubuwono, M. Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah IAIN Curup.
6. Ibu Tika Meldina, M.Pd, selaku Ketua Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.
7. Ibu Wiwin Arbaini W, M.Pd, selaku Dosen Pembimbing I yang sudah banyak membimbing dan mengarahkan dalam menyelesaikan skripsi ini.
8. Ibu Dini Palupi Putri, M.Pd, selaku Dosen Pembimbing II yang sudah banyak membimbing dan mengarahkan dalam menyelesaikan skripsi ini.
9. Ibu Yosi Yulizah, M.Pd.I, selaku Pembimbing Akademik (PA).
10. Seluruh Dosen dan Karyawan IAIN Curup yang telah memberikan bimbingan kepada penulis selama perkuliahan.
11. Kepada Kepala Sekolah dan seluruh dewan guru MIS 05 Darussalam Kepahiang yang telah memberikan izin penelitian dalam menyelesaikan skripsi ini.
12. *Last but not least, I wanna thank me, I wanna thank me for believing in me , I wanna thank me for all doing this hard work, I wanna thank me for having no days off, I wanna thank me for never quitting, I wanna thank me for just being me at all times.*

Demikian semoga skripsi ini dapat bermanfaat dan menambah pengetahuan bagi penulis dan pembaca. *Aamiin Ya Rabbal'alamin.*

Curup, 18 Juli 2023

Penulis

Ayu Amira Ulfa

NIM 20591223

MOTTO

“Allah tidak akan membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya.”

(Q.S Al-Baqarah, 2: 286)

“Maka sesungguhnya bersama kesulitan itu ada kemudahan.

Sesungguhnya bersama kesulitan itu ada kemudahan”

(Q.S Al-Insyirah, 94: 5-6)

“Untuk masa-masa sulitmu, biarlah Allah yang menguatkanmu. Tugasmu hanya berusaha agar jarak antara kamu dengan Allah tidak pernah jauh.”

“Usaha tanpa doa itu sombong, doa tanpa usaha itu bohong”

(Ayu Amira Ulfa)

PERSEMBAHAN

Syukur alhamdulillah kepada Allah SWT, yang telah memberikanku kekuatan, membekaliku dengan ilmu. Atas karunia serta kemudahan yang Engkau berikan akhirnya skripsi yang sederhana ini dapat terselesaikan. Sholawat dan salam selalu terlimpahkan kehadiran Rasulullah Muhammad SAW. Dengan mengucapkan syukur Alhamdulillah kupersembahkan karya kecilku ini untuk orang-orang yang kusayangi :

1. R.A.K. Ansori (Alm), seseorang yang biasa saya sebut abah dan berhasil membuat saya menjadi anak yang tangguh dan jauh dari kata menyerah. Alhamdulillah kini saya bisa berada di tahap ini, menyelesaikan karya tulis ilmiah sebagaimana perwujudan terakhir sebelum engkau benar-benar pergi. Terimakasih sudah mengantarkan saya untuk berada dibangku perkuliahan ini, meskipun pada akhirnya perjalanan ini harus saya lewati tanpa lagi kau temani. Al-Fatihah buatmu abah, saya merindukanmu.
2. Elmi Susila S.Pd, seorang perempuan hebat yang biasa saya panggil ummi (ibuku) yang selalu menjadi penyemangat dan sebagai sandaran kekuatan dari kerasnya dunia. Saya persembahkan skripsi ini untuk ummi tercinta. Terimakasih sudah melahirkan, merawat dan membesarkan saya dengan penuh cinta, selalu berjuang untuk kehidupan saya, serta menyayangi saya lebih dari apapun sehingga saya tumbuh dewasa dan berada diposisi saat ini.
3. Kedua pembimbing terbaikku Ibu Wiwin Arbaini W, M.Pd dan Ibu Dini Palupi Putri, M.Pd, selaku Dosen pembimbing I dan II, yang sudah banyak membimbing serta mengarahkanku. Terima kasih yang tak terhingga karena

selama ini telah tulus dan ikhlas untuk meluangkan waktu memberikan bimbingan ilmu yang sangat berharga dan bermanfaat dalam menyelesaikan skripsi ini.

4. Keluarga besarku yang selalu mendoakanku dan memberikan dukungan kepadaku.
5. Teruntuk pemilik NIM 21651007 terimakasih sudah memberikan bantuan baik doa , semangat serta dukungan dalam proses penulisan skripsi ini.
6. Sahabatku Fauziah Lilis Aryanti, Euis Kartika, Elvira Sasmita, Feni Nastiti Herlambang, Fauziah Nadila Amatullah, Elvita Yulismiatai dan Esi Damasari, Terimakasih sudah selalu kebersamai dan selalu mendengarkan keluh kesahku selama proses mencapai titik puncak akhir perkuliahan saat ini.
7. Arinda Puja Wardani selaku teman sepembimbing dan seperjuangan, terimakasih telah saling menguatkan satu sama lain.
8. Teman-teman sekelasku PGMI C 2019, teman-teman PPL dan KKN serta semua rekan-rekan seperjuangan Keluarga Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah 2019, terimakasih untuk semua hal yang sudah aku dapat selama kenal kalian.
9. Almamater kebangganku IAIN CURUP.

**PENGARUH MEDIA SNAKE LEDDER GAME TERHADAP HASIL
BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS III MIS 05 DARUSSALAM
KEPAHIANG**

ABSTRAK

Oleh : Ayu Amira Ulfa

Penelitian ini dilatar belakangi karena peserta didik kurang motivasi belajar, pendidik masih kurang maksimal dalam penggunaan media pembelajaran, dan peserta didik merasa bosan dan malas ketika pembelajaran sedang berlangsung, masalah-masalah ini dapat mengakibatkan rendahnya hasil belajar matematika siswa. Sebab karenanya dibutuhkan solusi yaitu dengan menggunakan media *snake ladder game* (permainan ular tangga). Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh media *snake ladder game* (permainan ular tangga) terhadap hasil belajar matematika siswa kelas III MIS 05 Darussalam Kepahiang.

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif eksperimen semu (*quasi eksperimen*). Desain penelitian ini menggunakan desain (*Nonequivalent control group design*) dengan melakukan *pre-test* dan *post-test*. Metode pengumpulan data meliputi observasi, tes dan dokumentasi. Populasi berjumlah 59 siswa dengan sampel 40 siswa menggunakan teknik *purposive sampling*. Teknik analisis data meliputi uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) hasil belajar siswa yang menggunakan media *snake ladder game* di kelas III-C MIS 05 Darussalam Kepahiang sebelum diberi perlakuan rata-rata *pre-test* siswa sebesar 62,5 dan setelah diberikan perlakuan rata-rata *post-test* siswa sebesar 78. (2) hasil belajar siswa yang diberi pembelajaran dengan model pembelajaran konvensional dikelas III-B MIS 05 Darussalam Kepahiang sebelum diberi perlakuan rata-rata *pre-test* siswa sebesar 62,75 dan nilai *post-test* di kelas kontrol sebesar 70. (3) terdapat pengaruh yang signifikan dalam penggunaan media *snake ladder game* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas III MIS 05 Darussalam Kepahiang. Berdasarkan perhitungan *uji paired sampel t test* diperoleh nilai t sebesar tiga koma seratus tujuh puluh ($t = 3,170$) dengan signifikansi sebesar 0,003 kurang dari ($<$) 0,05 , yang artinya hipotesis kerja (H_a) diterima yaitu terdapat pengaruh media *snake ladder game* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas III MIS 05 Darussalam Kepahiang.

Kata kunci : *Pengaruh Media, Snake Ladder Game, Hasil Belajar Matematika*

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGAJUAN SKRIPSI.....	Error! Bookmark not defined.
PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI	iii
PENGESAHAN SKRIPSI.....	iv
KATA PENGANTAR.....	iv
MOTTO	vii
PERSEMBAHAN.....	viii
ABSTRAK	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR BAGAN.....	xiv
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	8
C. Batasan Masalah.....	8
D. Rumusan Masalah	9
E. Tujuan Penelitian	9
F. Manfaat Penelitian	10
BAB II	11
LANDASAN TEORI.....	11
A. Kajian Teori	11
B. Penelitian Terdahulu	30
C. Kerangka Berfikir.....	34
D. Hipotesis Penelitian.....	35
BAB III.....	36
METODE PENELITIAN	36
A. Rancangan Penelitian	36
B. Tempat dan Waktu Penelitian	38
C. Populasi dan Sampel	38

D. Variabel Penelitian	39
E. Definisi Operasional.....	40
F. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	41
G. Analisis Instrumen	47
H. Data dan Sumber	56
I. Analisis Data	57
BAB IV	60
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	60
A. Deskripsi Hasil Penelitian	60
1. Pelaksanaan Media <i>Snake Ledder Game</i>	60
2. Hasil <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> Kelas Eksperimen (III. C).....	63
3. Hasil <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> Kelas Kontrol (III. B)	69
4. Perbandingan Nilai <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> antara Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	76
B. Analisis Data	77
1. Uji Normalitas Data.....	77
2. Uji Homogenitas.....	78
3. Uji Hipotesis.....	79
C. Pembahasan.....	80
BAB V.....	85
PENUTUP.....	85
A. Kesimpulan	85
B. Saran.....	86
DAFTAR PUSTAKA	88
LAMPIRAN.....	93
DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....	153

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Hasil Uts Siswa.....	5
Gambar 2 Desain <i>snake ladder game</i> (ular tangga) dan Dadu.....	6
Gambar 3 Kartu Soal.....	6
Gambar 4 Peneliti dan Siswa Memulai Pembelajaran	62
Gambar 5 Kelompok Siswa Berdiskusi Untuk Menjawab Soal Pada Kartu Soal.....	62
Gambar 6 Perwakilan Kelompok Memperesntasikan Jawaban Dipapan Tulis ...	62
Gambar 7 Peneliti Memeriksa Hasil Jawaban Siswa Dipapan Tulis dan Menerangkan Ke Seluruh Siswa	62
Gambar 8 Grafik Perbandingan Nilai Rata-rata Hasil Belajar Matematika <i>Pre-treatment</i> dan <i>Post-Treatment</i> antara Kelas III.C (Eksperimen) dengan Kelas III.B (Kontrol).....	77

DAFTAR BAGAN

Bagan 1 Kerangka Berfikir.....	34
--------------------------------	----

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 <i>Nonequivalent Control Group Design</i>	37
Tabel 3. 2 Populasi dan Sampel	39
Tabel 3. 3 Skor Nilai Setiap Butir Lembar Observasi Guru dan Siswa	42
Tabel 3. 4 Kriteria Penilaian Setiap Butir Lembar Observasi	43
Tabel 3. 5 Kisi-kisi Instrumen Soal Pre-test Hasil Belajar.....	44
Tabel 3. 6 Kisi-kisi Instrumen Soal Post-test Hasil Belajar	45
Tabel 3. 7 Hasil Uji Validitas Soal Tes	49
Tabel 3. 8 Kriteria Pengujian Reliabilitas Instrumen	51
Tabel 3. 9 Hasil Uji Reliabilitas Soal Tes	51
Tabel 3. 10 Tingkat Kesukaran	52
Tabel 3. 11 Tabel Uji Tingkat Kesukaran Soal	53
Tabel 3. 12 Daya Beda	55
Tabel 3. 13 Hasil Uji Daya Beda Soal.....	55
Tabel 4. 1 Nilai <i>Pre-test</i> kelas eksperimen (III.C)	64
Tabel 4. 2 Nilai <i>Post-test</i> kelas ekperimen (III.C)	64
Tabel 4. 3 Standar Deviasi Nilai <i>Pre-test</i> Kelas Eksperimen.....	65
Tabel 4. 4 Kategori <i>Pre-test</i> Kelas Eksperimen	67
Tabel 4. 5 Standar Deviasi <i>Post-test</i> Kelas Eksperimen	67
Tabel 4. 6 Kategori <i>Post-test</i> Kelas Eksperimen.....	69
Tabel 4. 7 Tabel Nilai <i>Pre-test</i> Kelas Kontrol (III.B)	70
Tabel 4. 8 Nilai <i>Post-test</i> Kelas Kontrol (III.B)	71
Tabel 4. 9 Standar Deviasi <i>Pre-test</i> Kelas Kontrol	72
Tabel 4. 10 Kategori <i>Pre-test</i> Kelas Kontrol.....	73
Tabel 4. 11 Standar Deviasi <i>Post test</i> Kelas Kontrol	74

Tabel 4. 12 Kategori <i>Post-test</i> Kelas Kontrol	75
Tabel 4. 13 Perbandingan Nilai Rata-rata Hasil Belajar Matematika Kelas III.C (Kelas Eksperimen) dan Kelas III.B (Kelas Kontrol)	76
Tabel 4. 14 Uji Normalitas Data	78
Tabel 4. 15 Uji Homogenitas Data.....	79
Tabel 4. 16 Uji Hipotesis.....	79

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Uji Normalitas Data dan Homogenitas	94
Lampiran 2 Uji Hipotesis	95
Lampiran 3 Lembar Observasi Aktivitas Guru	96
Lampiran 4 Lembar Observasi Aktivitas Siswa.....	98
Lampiran 5 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	100
Lampiran 6 Rekapitulasi Skor Uji Validitas Butir Soal	106
Lampiran 7 Uji Validitas dan Reabilitas	107
Lampiran 8 Uji Reabilitas	110
Lampiran 9 Rekapitulasi Tingkat Kesukaran Soal.....	111
Lampiran 10 Rekapitulasi Daya Beda Soal.....	112
Lampiran 11 Lembar Soal <i>Pre-test</i> Matematika Siswa MIS 05 Darussalam Kepahiang.....	113
Lampiran 12 Lembar Soal <i>Post-test</i> Matematika Siswa MIS 05 Darussalam Kepahiang.....	118
Lampiran 13 Tabel Distribusi Frekuensi R Tabel	124
Lampiran 14 Lembar Jawaban <i>Pre-test</i> Siswa	125
Lampiran 15 Lembar Jawaban <i>Post-test</i> Siswa.....	130
Lampiran 16 Surat Izin Penelitian.....	136
Lampiran 17 Surat Penerimaan Penelitian	137
Lampiran 18 Surat Selesai Penelitian.....	138
Lampiran 19 Kartu Bimbingan.....	139
Lampiran 20 Foto Dokumentasi.....	140
Lampiran 21 100 Soal Dalam Kartu Soal	145

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu pengetahuan serta teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi pada proses belajar mengajar. Para guru dituntut supaya bisa menggunakan alat-alat yang bisa disediakan oleh sekolah, serta tidak menutup kemungkinan bahwa alat-alat tersebut sinkron dengan perkembangan serta tuntutan zaman. Disamping mampu menggunakan alat-alat yang tersedia, guru juga dituntut untuk bisa mengembangkan alat-alat yang tersedia, guru juga dituntut untuk bisa mengembangkan keterampilan membuat media pengajaran yang akan digunakannya apabila media tersebut belum tersedia.

Dalam proses pembelajaran memiliki tiga aspek yang harus dicapai yaitu proses pembelajaran sikap, afektif, karakter, pengetahuan, kognitif dan keterampilan atau psikomotorik.¹ Belajar adalah proses penghayatan dan perubahan internal pada inividu baik muncul dari dalam dirinya maupun dari luar dirinya seperti lingkungan, belajar sendiri merupakan upaya yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru proses pembelajaran tersebut dapat dilihat dari proses belajar yang dicapai di dalam pendidikan.

¹Alimni, *Peranan Pendekatan Deepdialogue and Critical Thinking (DD&CT) untuk Meningkatkan Mutu Proses dan Hasil Belajar PAI Peserta Didik Kelas VIII SMPN 20 Kota Bengkulu*, (Jurnal Anzom: Vol. 2, No. 2, 2017).

Berdasarkan UU No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.²

Pendidikan merupakan proses belajar yang dilaksanakan oleh individu atau kelompok untuk mendapatkan pengetahuan, wawasan, serta membantu tiap individu mengembangkan keterampilan dan sikap dalam mempersiapkan kehidupan mendatang. Pendidikan dimulai sejak dini tanpa mengenal batas usia. Berawal pendidikan dari orang tua, keluarga, lingkungan sekitar sehingga dapat berkembang secara optimal dan sesuai dengan harapan.

Oleh karenanya, dengan adanya pendidikan munculah sebuah inovasi dalam kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan. Media pembelajaran merupakan sarana perantara yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran akan berfungsi untuk memudahkan guru dan peserta didik dalam memahami materi pelajaran yang dibahas. Ketepatan dalam pemilihan media pembelajaran akan sangat membantu kelancaran proses pembelajaran yang dilaksanakan.³

Proses pembelajaran adalah interaksi komunikatif antara sumber belajar, guru dan peserta didik, yang dilakukan baik secara langsung melalui aktivitas

² Dodi Ilham, *Menggagas Pendidikan Nilai dalam Sistem Pendidikan Nasional*, Didaktika: Jurnal Kependidikan, Vol. 8, No. 3, Agustus 2019, hal. 115

³ Hardianto, *Media Pembelajaran dalam Pendidikan Agama Islam*, (Jurnal Pendidikan Islam: Vol. 3, No. 1, 2011), hal. 2.

pembelajaran tatap muka maupun tidak langsung melalui penggunaan media. Guru harus memiliki pengetahuan dan keterampilan mengajar yang sesuai dengan tugas dan perannya. Akan tetapi guru juga harus kreatif untuk meningkatkan kualitas hasil pembelajaran sehingga guru dituntut mampu mengembangkan kreativitasnya dalam proses pembelajaran di dalam kelas.⁴

Berdasarkan UU Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 ayat 6 dituliskan bahwa pendidik adalah tenaga kerja yang berkualifikasi sebagai guru, dosen, konselor, pamong belajar, dan sebutan lain yang sesuai dengan kekhususannya, serta berpartisipasi dalam menyelenggarakan pendidikan.

Guru merupakan pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar dan pendidikan menengah.⁵ Guru perlu menguasai media pembelajaran saat melakukan tugas-tugas yang berkaitan dengan pelaksanaan pembelajaran. Media pembelajaran merupakan faktor penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Perkembangan media yang digunakan dalam proses pembelajaran berjalan seiring dengan perkembangan teknologi. Dengan melakukan proses belajar seseorang akan memiliki ilmu pengetahuan, keterampilan dan sikap yang diperlukan untuk menjalani kehidupan.

Untuk itu media merupakan instrumen dalam proses pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dan menumbuhkan kreativitas guru dengan menyampaikan materi pembelajaran yang tidak perlu monoton


⁴ M. Hosnan, *Pendekatan Saintifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21: Kunci sukses Implementasi Kurikulum 2013*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2014), hlm.19

⁵ Didi Pianda, *Kinerja Guru*, (Jawa Barat: Jejak, 2018), hlm.13

tentang isi buku. Media membantu peserta didik lebih memahami apa yang guru katakan kepada mereka.

Berdasarkan hasil pra penelitian yang dilakukan peneliti di MIS 05 Darussalam Kepahiang terdapat beberapa masalah yang terjadi. Masalah yang dihadapi dipengaruhi oleh faktor eksternal dan internal. Faktor eksternal diantaranya berasal dari keluarga dan masyarakat. Adapun faktor internal berasal dari dalam diri peserta didik itu sendiri yaitu peserta didik kurang motivasi dan minat belajar saat belajar matematika. Selain itu guru kurang variatif dalam proses pembelajaran sehingga para peserta didik merasa bosan dan malas saat proses pembelajaran berlangsung karena hanya berpusat pada peserta didik. Hal tersebut mengakibatkan nilai peserta didik belum maksimal pada pembelajaran Matematika. Dari seluruh peserta didik kelas III C MIS 05 Darussalam Kepahiang dimana terdapat 17 orang (85%) peserta didik belum mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM), sedangkan 3 orang (15%) berhasil mencapai KKM, yaitu 70 dilihat dari hasil nilai ujian tengah semester (UTS) siswa.

Gambar. 1 Hasil Uts



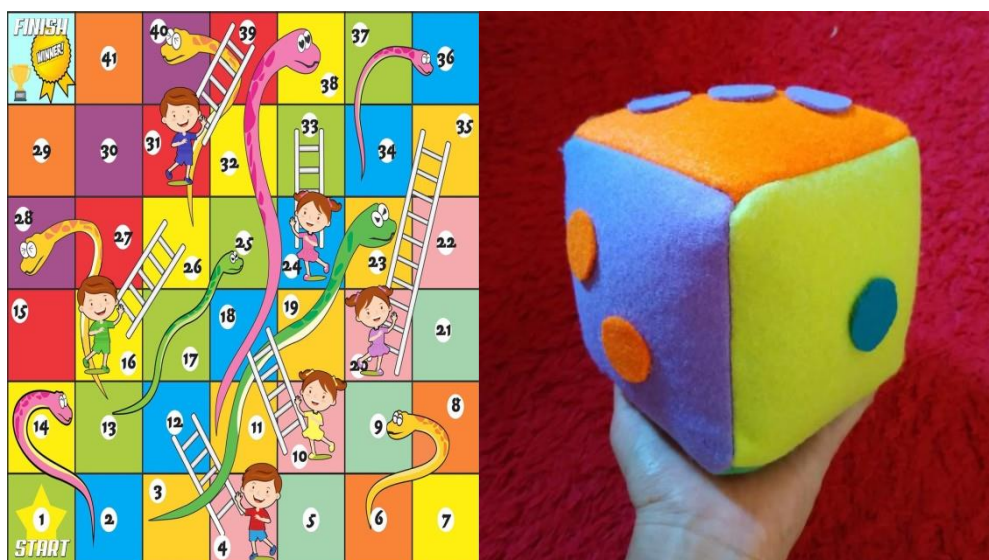
YAYASAN AL-AKHSYAR
 مدرسة دار السلام
MADRASAH IBTIDAIYAH 05 DARUSSALAM KEPAHANG
 Jl. Merdeka Kel. Dusun Kepahang Kec. Kepahang Kab. Kepahang Prop. Bengkulu
 39372

No.	Nama Siswa Kelas C	Nilai UTS
1	Agam Abdillah Pratama	60
2	Anabella Ririshazia	50
3	Fadya Jamil Annida	45
4	Fathan Al-Fahri Ramdan	65
5	Geyshila Zahir El Bilqis	55
6	Ghifary Sargary Armand	50
7	Gian Aditya	65
8	Hani Raisa	55
9	Hesti Alya Hasna	75
10	Iffa Astila Rahma	65
11	Ilham Pratama Paldian	40
12	M. Fathir Rahman	60
13	M. Nabil Radinka R	55
14	Muhammad Randy F	45
15	Sadan Hamizan Rahen	45
16	Sonny Dwi Saputra	70
17	Vera Amelia	55
18	Zafirah Syarah	50
19	Zahir Muhammad Syafiq	85
20	Zikri Yazid Syahil	55

Mengetahui
Wali Kelas

Jurnarti, S.Pd

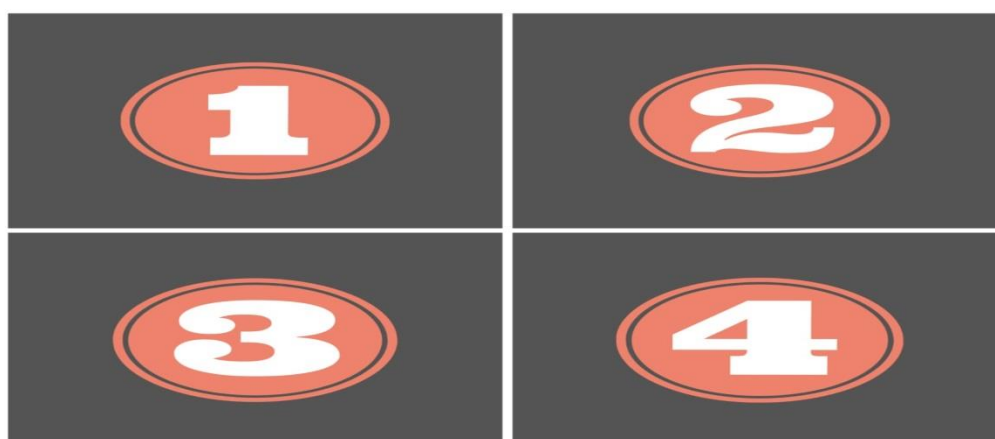
Berkenaan dengan itu guru diharapkan mampu menyusun materi dengan media pembelajaran agar dapat membuat peserta didik mampu mendapatkan hasil belajar sesuai dengan apa yang telah ditentukan sebelumnya, salah satu solusi yang dapat di berikan adalah dengan memanfaatkan media *snake ladder game* (permainan ular tangga).



Gambar 2: Desain *snake ladder game* (ular tangga) dan Dadu

Keterangan :

Gambar 2 : Merupakan media *snake ladder game* (permainan ular tangga) berserta dadunya. Dimana media inilah yang akan digunakan ketika pembelajaran berlangsung pada kelas eksperiment.



Gambar 3 Kartu Soal

Keterangan :

Gambar 3 : Merupakan desain kartu soal sesuai dengan angka kolom yang ada dalam papan *snake ladder game* (permainan ular tangga), dimana didalamnya sudah tersedia soal-soal mengenai materi pecahan biasa.

Media *snake ladder game* (permainan ular tangga) merupakan media 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. Hal ini sesuai dengan pendapat Rahina bahwa media pembelajaran *snake ladder game* (ular tangga) merupakan media yang efektif untuk meningkatkan daya serap dan pemahaman peserta didik dalam pembelajaran.⁶

Untuk memecahkan masalah yang dihadapi peserta didik, guru harus mencari solusi, misalnya menggunakan lingkungan belajar yang menarik, menyediakan materi yang tepat, dan juga menggunakan perangkat pembelajaran yang sesuai dengan materi pembelajaran. Ada banyak media pembelajaran yang dapat digunakan guru dalam proses pembelajaran. Salah satu media yang dapat digunakan guru dalam pembelajaran matematika adalah *snake ladder game* (permainan ular tangga).

Peneliti memilih materi penjumlahan dan pengurangan pecahan biasa di kelas III untuk dijadikan pertanyaan pada kartu soal di permainan *snake ladder*

⁶ Anjelina Wati, *Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar*, Vol. 2– No. 1, (2021), hal. 70

game (permainan ular tangga). Materi pecahan dipilih karena materi ini merupakan salah satu materi yang sulit untuk diajarkan pada anak.

Berdasarkan latar belakang diatas maka penulis ingin melakukan penelitian dengan judul “PENGARUH MEDIA *SNAKE LEDDER GAME* TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS III MIS 05 DARUSSALAM KEPAHANG”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan hal-hal yang melatarbelakangi masalah yang diuraikan, peneliti merumuskan beberapa identifikasi masalah, antara lain :

1. Peserta didik kurang motivasi belajar.
2. Pendidik masih kurang maksimal dalam menggunakan media.
3. Peserta didik merasa bosan dan malas ketika pembelajaran sedang berlangsung.
4. Hasil belajar matematika siswa masih rendah.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan masalah diatas, dalam hal mengantisipasi luasnya cakupan penelitian ini nanti, maka tidak semua masalah dapat diteliti, dikarenakan keterbatasan sarana dan prasarana, waktu dan lain sebagainya. Maka penulis hanya membatasi masalah ini fokus pada :

1. Alat peraga yang digunakan dalam pembelajaran yaitu media *snake ledder game*.

2. Materi pelajaran pada penelitian ini menggunakan materi penjumlahan dan pengurangan pecahan biasa.
3. Hasil belajar matematika siswa kelas III MIS 05 Darussalam Kepahiang disaat *pre-test* dan *post-test*.

D. Rumusan Masalah

1. Bagaimana pelaksanaan media *snake ladder game* di kelas III eksperimen MIS 05 Darussalam Kepahiang?
2. Apa hasil belajar matematika siswa *pre-test* dan *post-test* di kelas III eksperimen MIS 05 Darussalam Kepahiang?
3. Apa hasil belajar matematika siswa *pre-test* dan *post-test* di kelas III kontrol MIS 05 Darussalam Kepahiang?
4. Apakah terdapat pengaruh media *snake ladder game* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas III MIS 05 Darussalam Kepahiang?

E. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui pelaksanaan media *snake ladder game* di kelas III eksperiment MIS 05 Darussalam Kepahiang.
2. Untuk mengetahui hasil belajar matematika siswa *pre-test* dan *post-test* di kelas III eksperimen MIS 05 Darussalam Kepahiang.
3. Untuk mengetahui hasil belajar matematika siswa *pre-test* dan *post-test* di kelas III kontrol MIS 05 Darussalam Kepahiang.
4. Untuk membuktikan pengaruh media *snake ladder game* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas III MIS 05 Darussalam Kepahiang.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoritis

- a. Mendapatkan teori tentang cara meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan media *snake ladder game*.
- b. Sebagai dasar untuk melakukan penelitian selanjutnya.

2. Manfaat praktis

1) Bagi peneliti

Hasil penelitian ini nantinya diharapkan dapat memberikan manfaat bagi peneliti yaitu untuk memperluas informasi analisis tentang pengaruh penggunaan media *snake ladder game* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas III MIS 05 Darussalam Kepahiang.

2) Bagi guru

Sebagai sarana peningkatan hasil belajar siswa dan menciptakan pembelajaran yang menarik untuk peserta didik dan menambah metode mengajar guru yang lebih bervariasi agar siswa tidak merasa bosan.

3) Bagi sekolah

Sebagai bahan masukan untuk peningkatan kualitas pendidikan di MIS 05 Darussalam Kepahiang

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Hakekat Matematika

a. Pengertian Matematika

Kata matematika berasal dari perkataan Latin *mathematika* yang mulanya diambil dari perkataan Yunani *mathematike* yang berarti mempelajari. Perkataan itu mempunyai asal katanya *mathema* yang berarti pengetahuan atau ilmu (*knowledge, science*). Kata *mathematike* berhubungan pula dengan kata lainnya yang hampir sama, yaitu *mathein* atau *mathenein* yang artinya belajar (berpikir). Jadi, berdasarkan asal katanya, maka perkataan matematika berarti ilmu pengetahuan yang didapat dengan berpikir (bernalar).⁷

Menurut Kline “matematika adalah pengetahuan yang tidak berdiri sendiri, tetapi dapat membantu manusia untuk memahami dan memecahkan permasalahan sosial, ekonomi, dan alam.”⁸ Sedangkan menurut Johnson dan Myklebust “matematika merupakan bahasa simbolis yang mempunyai fungsi praktis untuk mengekspresikan hubungan-hubungan kuantitatif dan keruangan. Sedangkan fungsi teoritisnya untuk

⁷ Nur Rahmah, “*Hakikat Pendidikan Matematika*”, hlm. 2

⁸ Fikri Nur Syamsu, Intan Rahmawati, dan Suyitno, “Keefektifan Model Pembelajaran STAD terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Bangun Ruang”, *International Journal of Elementary Education*, Vol. 3, No. 3, 2019, hlm 346

memudahkan berpikir. Matematika adalah bekal bagi peserta didik untuk berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif. Matematika merupakan ilmu universal yang mendasari perkembangan teknologi modern, mempunyai peran penting dalam berbagai disiplin dan memajukan daya pikir manusia.⁹

Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas maka dapat disimpulkan bahwa matematika merupakan pengetahuan universal untuk bekal bagi peserta didik untuk berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif untuk memajukan daya pikir manusia.

b. Fungsi dan Tujuan Pembelajaran Matematika

Rumusan fungsi dan tujuan pembelajaran matematika menurut para ahli pendidikan adalah :

- 1) Sebagai sarana untuk mengembangkan kemampuan bernalar melalui kegiatan penyelidikan, eksplorasi, dan eksperimen
- 2) Sebagai alat pemecahan masalah melalui pola pikir dan model matematika
- 3) Sebagai alat komunikasi melalui symbol, tabel, grafik, diagram, dalam menjelaskan gagasan.

Adapun tujuan pembelajaran matematika dirumuskan untuk melatih dan menumbuhkan cara berfikir secara sistematis, logis, analitis, kritis, kreatif dan konsisten. Pembelajaran matematika juga bertujuan untuk

⁹OKTA MEUTIA, Meningkatkan Kemampuan Berhitung Penjumlahan Bilangan Bulat Menggunakan Media Mistar Hitung Pada Siswa Kelas IV SD NEGERI 148/IV Kota Jambi, *Skripsi*, Kota Jambi, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jambi 2017

mengembangkan sikap gigih, pantang menyerah, dan rasa percaya diri sesuai dalam menyelesaikan masalah serta kemampuan bekerja sama.¹⁰

c. Karakteristik Pembelajaran Matematika

Pembelajaran matematika di sekolah tidak bias terlepas dari sifat-sifat matematika yang abstrak dan sifat perkembangan intelektual siswa. Karena itu perlu memperhatikan karakteristik pembelajaran matematika disekolah sebagai berikut:¹¹

- 1) Pembelajaran matematika berjenjang (bertahap).
- 2) Pembelajaran matematika mengikuti metoda spiral.
- 3) Pembelajaran matematika menekankan pola pikir deduktif
- 4) Pembelajaran matematika menganut kebenaran konsistensi.

Uraian tersebut di atas dapat memberikan gambaran kepada kita tentang keunikan dari karakteristik pembelajaran matematika, karena dalam proses kegiatan belajar mengajar (KBM), seorang guru harus memperhatikan dua dimensi secara bersamaan dalam satu kesempatan yakni materi ajar dan peserta didik.

2. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Sebelum mengurai tentang pengertian hasil belajar, terlebih dahulu penulis akan memaparkan pengertian hasil. Dalam Kamus Lengkap Bahasa Indonesia, hasil adalah sesuatu yang menjadi akibat dari usaha,

¹⁰ Sri Hartini, *Jurnal Pendidikan Konvergensi*, (Surakarta: Sang Surya Media, 2019), hlm. 59-60

¹¹ Nasaruddin, Karakteristik dan Ruang Lingkup Pembelajaran Matematika di Sekolah, *al-Khwarizmi*, Volume 2, Oktober 2013, hlm. 65

pendapatan, panen dan sebagainya.¹² Sedangkan belajar adalah berusaha memperoleh kepandaian atau ilmu, berlatih, berubah tingkah laku atau tanggapan yang disebabkan oleh pengalaman.¹³

Belajar adalah suatu proses untuk merubah tingkah laku sehingga diperoleh pengetahuan dan keterampilan untuk menjadi lebih baik sebelumnya, sedangkan Belajar menurut Oemar Hamalik adalah modifikasi atau mempertengguh kelakuan melalui pengalaman. Menurut pengertian ini, belajar merupakan suatu proses, suatu kegiatan dan bukan suatu hasil atau tujuan. Belajar juga merupakan suatu proses kegiatan yang menimbulkan kelakuan baru atau merubah kelakuan lama sehingga seseorang lebih mampu memecahkan masalah dan menyesuaikan diri terhadap situasi yang dihadapi dalam hidupnya.

Belajar bukan hanya tentang mengingat, tetapi lebih luas tentang mengalami. Belajar dapat mengubah perilaku menjadi lebih baik. Kegiatan atau usaha mencari ilmu itu disebut belajar. Perubahan perilaku (belajar) terjadi untuk mencapai suatu tujuan. Misalnya, jika ingin berbicara bahasa Inggris dengan baik, tindakan akan tergantung pada tujuan yang ingin capai.

Jadi, semakin banyak belajar seseorang, semakin banyak perubahan tingkah laku pada dirinya, perubahan yang dimaksud disini adalah perubahan yang mencakup seluruh aspek tingkah laku seseorang. Syaiful

¹² Ananda Santoso, *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia* (Surabaya: Pustaka Dua, 2002), hlm. 173.

¹³ Sofan Amri, *Peningkatan Mutu Pendidikan Sekolah Dasar dan Menengah* (Cet. I; Jakarta: Prestasi Pustakaraya, 2013), hlm. 219.

Bahri Djamarah belajar sebagai proses di mana tingkah laku ditimbulkan atau diubah latihan dan pengalaman. Slameto menyatakan bahwa belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya sendiri. Disisi Psikologi Sarlito W. Sarwono mengatakan bahwa belajar adalah suatu proses di mana suatu perilaku ditimbulkan, diubah atau diperbaiki melalui serenterean reaksi atas situasi (rangsangan) yang terjadi.¹⁴

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa belajar adalah perubahan tingkah laku dan pengetahuan peserta didik sebagai hasil interaksi dengan lingkungan, pengalaman dan masyarakat. Belajar juga merupakan proses perubahan manusia yang ditandai dengan bertambahnya tingkah laku, bertambahnya pengetahuan yang diperoleh dari pengalaman. Belajar dapat digambarkan sebagai proses usaha seseorang untuk memperoleh perilaku baru secara utuh sebagai hasil pengamatan terhadap diri sendiri dalam interaksinya dengan lingkungan. Perubahan ini memanifestasikan dirinya dalam semua aspek perilaku. Apalagi perubahan yang terjadi pada manusia itu beragam sifat dan jenisnya. Tentu saja, setiap perubahan dalam diri seseorang adalah perubahan dalam arti belajar. Dapat disimpulkan bahwa belajar adalah perubahan tingkah laku dan pengetahuan peserta didik sebagai hasil interaksi dengan lingkungan, pengalaman, dan masyarakat.

¹⁴ Sarlito, *Pengantar Psikologi Umum* (Cet. II; Jakarta: Rajawali Pers, 2010), hlm. 107.

Seseorang dikatakan belajar apabila ada perubahan yang terjadi dalam diri peserta didik itu yaitu:¹⁵

- 1) Perubahan yang terjadi secara sadar
- 2) Perubahan dalam belajar bersifat fungsional
- 3) Perubahan dalam belajar bersifat positif dan negative
- 4) Perubahan dalam belajar bersifat sementara
- 5) Bertujuan dan terarah
- 6) Perubahan mencakup seluruh aspek tingkah laku.

Perubahan perilaku yang terjadi merupakan usaha yang disengaja dan disadari dari pihak orang yang bersangkutan. Mereka yang terlibat juga menyadari bahwa sesuatu telah berubah dalam diri mereka. Bertambahnya pengetahuan dan keterampilan yang telah diperoleh sebelumnya. Begitu juga, pengetahuan, sikap dan keterampilan yang telah diperoleh itu, akan menjadi dasar bagi pengembangan pengetahuan, sikap dan keterampilan berikutnya. Setiap perubahan perilaku yang terjadi dapat dimanfaatkan untuk kepentingan hidup individu yang bersangkutan, baik untuk kepentingan masa sekarang maupun masa mendatang. Untuk memperoleh perilaku baru, individu yang bersangkutan aktif berupaya melakukan perubahan.

Hasil belajar dapat dibedakan menjadi 2 yaitu: (1) dampak pengajaran, yaitu hasil yang dapat diukur, seperti tertuang dalam angka rapor, angka dalam ijazah, atau kemampuan meloncat setelah latihan, (2)

¹⁵ Abu Ahmadi dan Widodo Supriono, *Psikologi Belajar* (Cet. II; Jakarta: Rineka Cipta, 2004), hlm. 129-130.

dampak pengiring, yaitu terapan pengetahuan dan kemampuan dibidang lain, merupakan suatu transfer belajar.¹⁶

Hasil belajar yaitu suatu perubahan yang terjadi pada peserta didik yang belajar, bukan hanya perubahan mengenai pengetahuan. tetapi juga untuk membentuk kecakapan, kebiasaan, pengertian, penguasaan, dan penghargaan dalam diri seseorang yang belajar.

Berdasarkan definisi di atas, dapat kita simpulkan bahwa hasil belajar merupakan hasil yang dicapai setelah menjalani suatu pengalaman belajar, yang tercermin dari perubahan perilaku fisik dan mental. Proses pembelajaran diharapkan dapat memastikan bahwa peserta didik mengikuti tujuan pembelajaran mereka dan mencapai hasil belajar yang sangat baik.

b. Aspek-aspek Hasil Belajar

Menurut Bloom terdapat tiga ranah hasil belajar yaitu: kognitif, afektif dan psikomotorik.¹⁷

1) Ranah kognitif

Ranah kognitif adalah berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari 6 aspek: mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, dan menciptakan.

a) Tipe hasil belajar : Mengingat (*Remember*) Mengingat merupakan usaha mendapatkan kembali pengetahuan dari memori atau ingatan

¹⁶ Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar dan pembelajaran* (Cet. II; Jakarta: PT Rineka Cipta, 2002), hlm. 3-4.

¹⁷ Daryanto, *Inovasi Pembelajaran Efektif* (Bandung: Yrama Widya, 2013), hlm. 217.

yang telah lampau, baik yang baru saja didapatkan maupun yang sudah lama didapatkan. Mengingat meliputi mengenali (*recognition*) dan memanggil kembali (*recalling*).

- b) Tipe hasil belajar : Memahami/mengerti (*Understand*) Memahami/mengerti berkaitan dengan membangun sebuah pengertian dari berbagai sumber seperti pesan, bacaan dan komunikasi. Memahami/mengerti berkaitan dengan aktivitas mengklasifikasikan (*classification*) dan membandingkan (*comparing*).
- c) Tipe hasil belajar : Menerapkan (*Apply*) Menerapkan menunjuk pada proses kognitif memanfaatkan atau mempergunakan suatu prosedur untuk melaksanakan percobaan atau menyelesaikan permasalahan. Menerapkan berkaitan dengan dimensi pengetahuan prosedural (*procedural knowledge*). Menerapkan meliputi kegiatan menjalankan prosedur (*executing*) dan mengimplementasikan (*implementing*).
- d) Tipe hasil belajar : Menganalisis (*Analyze*) Menganalisis merupakan memecahkan suatu permasalahan dengan memisahkan tiap-tiap bagian dari permasalahan dan mencari keterkaitan dari tiap-tiap bagian tersebut dan mencari tahu bagaimana keterkaitan tersebut dapat menimbulkan permasalahan. Kemampuan menganalisis merupakan jenis kemampuan yang banyak dituntut dari kegiatan pembelajaran di sekolah-sekolah.

- e) Tipe hasil belajar : Mengevaluasi (*Evaluate*) Evaluasi berkaitan dengan proses kognitif memberikan penilaian berdasarkan kriteria dan standar yang sudah ada. Kriteria yang biasanya digunakan adalah kualitas, efektivitas, efisiensi, dan konsistensi. Evaluasi meliputi mengecek (*checking*) dan mengkritisi (*critiquing*). Mengecek mengarah pada kegiatan pengujian hal-hal yang tidak konsisten atau kegagalan dari suatu operasi atau produk.
- f) Tipe hasil belajar : Menciptakan (*Create*) Menciptakan mengarah pada proses kognitif meletakkan unsur-unsur secara bersama-sama untuk membentuk kesatuan yang koheren dan mengarahkan siswa untuk menghasilkan suatu produk baru dengan mengorganisasikan beberapa unsur menjadi bentuk atau pola yang berbeda dari sebelumnya. Menciptakan meliputi menggeneralisasikan (*generating*) dan memproduksi (*producing*).¹⁸

2) Ranah Afektif

Ranah afektif adalah hasil belajar yang tampak pada peserta didik dalam berbagai tingkah laku seperti perhatiannya terhadap pelajaran, disiplin, motivasi belajar, menghargai guru dan teman sekelas, kebiasaan belajar dan hubungan sosial. Ada beberapa jenis ranah afektif sebagai hasil belajar:¹⁹

¹⁸ Imam Gunawan dan Anggraini Retno Palupi, *Taksonomi Bloom-Revisi Ranah Kognitif: Kerangka Landasan Untuk Pembelajaran, dan Penilaian*, Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran, 2016, hlm. 8-11

¹⁹ Daryanto, *Inovasi Pembelajaran Efektif* (Bandung: Yrama Widya, 2013), hlm. 218

- a) *Receiving/attending*, yakni semacam kepekaan dalam menerima rangsangan (stimulasi) dari luar yang datang kepada peserta didik dalam bentuk masalah, situasi, gejala dan lain-lain.
- b) *Responding* atau jawaban, yakni reaksi yang diberikan oleh seseorang terhadap stimulasi yang datang dari luar. Hal ini mencakup ketetapan reaksi, perasaan, kepuasan dalam menjawab stimulus dari luar yang datang kepada dirinya.
- c) *Valuing* (penilaian) berkenaan dengan nilai dan kepercayaan terhadap gejala atau stimulus tadi. Dalam evaluasi termasuk didalamnya kesediaan menerima nilai, latar belakang, atau pengalaman untuk menerima nilai atau kesempatan terhadap nilai tersebut.
- d) *Organisasi* yakni pengembangan dari nilai kedalam suatu system, organisasi termasuk hubungan satu nilai dengan yang lain, pemantapan dan prioritas nilai yang telah dimilikinya.
- e) Karakter nilai atau internalisasi nilai yakni keterpaduan semua system nilai yang telah dimiliki seseorang yang mempengaruhi kepribadian dan tingkah lakunya.

3) Ranah psikomotorik

Ranah psikomotorik berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak. ada enam tingkat keterampilan yakni:²⁰

- a) Gerakan refleksi (keterampilan dalam gerakan yang tidak sadar).

²⁰ Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar* (Cet. XIX; Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2016), hlm.22.

- b) Keterampilan pada gerakan gerakan dasar.
- c) Kemampuan perceptual, termasuk didalamnya membedakan visual, membedakan auditif, motoris dan lain-lain.
- d) Kemampuan dibidang fisik misalnya kekuatan, keharmonisan, dan ketepatan.
- e) Gerakan-gerakan skill, mulai dari keterampilan sederhana sampai pada keterampilan yang kompleks
- f) Kemampuan yang berkenaan dengan komunikasi *non-decursive* seperti gerakan *eksperesif* dan *interpretative*.

3. Faktor yang mempengaruhi hasil belajar

Secara umum, hasil belajar peserta didik dipengaruhi oleh faktor internal, yaitu faktor yang ada dalam diri peserta didik dan faktor eksternal, yaitu faktor faktor yang berada diluar diri peserta didik.

1) Faktor internal

- a) Faktor fisiologis, terdiri dari kondisi fisiologis, kondisi panca indra.
- b) Faktor psikologis, terdiri dari minat, kecerdasan, bakat, motivasi, dan kemampuan kognitif.

2) Faktor ekstern

- a) Faktor lingkungan, terdiri dari lingkungan alami dan lingkungan social budaya.
- b) Faktor instrumental, terdiri dari kurikulum, program, sarana, dan fasilitas , guru²¹.

²¹ Arsyi Mirdanda, *Motivasi berprestasi & disiplin peserta didik serta hubungannya dengan hasil belajar*, (Kalimantan barat: Yudha English Gallery, 2018), hlm. 36-37

4. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media

Kata media berasal dari bahasa Latin yaitu *medius* yang artinya tengah, perantara atau pengantar. Kata media, merupakan bentuk jamak dari kata “medium”, yang secara etimologi berarti perantara atau pengantar.²² Sementara itu, kata media secara harfiah memiliki arti perantara. Dalam hal ini, perantara yang dimaksud adalah adanya perantara antara sumber informasi atau pesan (*a source*) dan adanya penerima pesan atau informasi (*a receiver*). Maka dari itu, sering sekali kita melihat media yang ada di kehidupan sehari-hari, seperti koran, artikel online, film, televisi, dan masih banyak lagi.

Kemudian telah banyak pakar dan juga organisasi yang memberikan batasan mengenai pengertian media. Beberapa diantaranya mengemukakan bahwa media adalah sebagai berikut:

- 1) Teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran. Jadi media adalah perluasan dari guru.
- 2) *National Education Association (NEA)* memberikan batasan bahwa media merupakan sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun audiovisual, termasuk teknologi perangkat kerasnya.
- 3) Briggs berpendapat bahwa bahwa media merupakan alat untuk memberikan perangsang bagi siswa supaya terjadi proses belajar.

²² Fikri Amiruddin Ihsani, dan Novi Febriyanti, *Etika Komunikasi Sebagai Kontrol Kesalehan Virtual dalam Perilaku Bermedia Masyarakat di Era Digital*, Jurnal Al Azhar Indonesia Seri Ilmu Sosial e-ISSN: 2745-5920 Vol. 02, Nomor 01, February 2021, hlm. 28

- 4) *Asociation of Education Comunication Tecnology (AECT)* memberikan batasan bahwa media merupakan segala bentuk dan saluran yang dipergunakan untuk proses penyaluran pesan.
- 5) Gagne berpendapat bahwa berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar.
- 6) Segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan siswa untuk belajar.
- 7) Menurut Heinich berpendapat media merupakan alat saluran komunikasi. Heinich mencontohkan media seperti film, televisi, diagram, bahan tercetak (*printedmaterial*), komputer, dan instruktur.²³

Dari berbagai pendapat di atas, dapat dijelaskan bahwa pada dasarnya semua pendapat tersebut memposisikan media sebagai suatu alat atau sejenisnya, yang dapat dipergunakan sebagai pembawa pesan dalam kegiatan pembelajaran. Pesan yang dimaksud adalah materi pelajaran, dimana keberadaan agar pesan dapat lebih mudah dipahami dan dimengerti oleh siswa. Media pendidikan atau media pembelajaran tumbuh dan berkembang sejalan dengan perkembangan teknologi pembelajaran.

b. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran merupakan proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran

²³ Rohani, S.Ag., M.Pd, *Media Pembelajaran*, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sumatra Utara 2019

merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran merupakan proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik.²⁴

Salah satu pengertian pembelajaran dikemukakan oleh Gagne yaitu pembelajaran merupakan seperangkat peristiwa -peristiwa eksternal yang dirancang untuk mendukung beberapa proses belajar yang bersifat internal. Lebih lanjut, Gagne mengemukakan teorinya lebih lengkap dengan mengatakan bahwa pembelajaran dimaksudkan untuk menghasilkan belajar, situasi eksternal harus dirancang sedemikian rupa untuk mengaktifkan, mendukung, dan mempertahankan proses internal yang terdapat dalam setiap peristiwa belajar.

Kata pembelajaran sengaja dipakai sebagai padanan kata yang berasal dari bahasa Inggris Instruction. Kata Instruction mempunyai pengertian yang lebih luas daripada pengajaran. Jika kata pengajaran ada dalam konteks guru-murid di kelas (ruang) formal, pembelajaran atau Instruction mencakup pula kegiatan belajar mengajar yang tak dihadiri guru secara fisik²⁵.

Oleh karena dalam Instruction yang ditekankan adalah proses belajar, maka usaha-usaha yang terencana dalam manipulasi sumber-

²⁴ Sulis Setiawati, *Penggunaan Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Dalam Pembelajaran Kosakata Baku dan Tidak Baku Pada Siswa Kelas IV SD*, JURNAL GRAMATIKA Jurnal Penelitian Bahasa dan Sastra Indonesia V2.i1, hlm. 47

²⁵ Mohammad Asrori, "Pengertian, Tujuan dan Ruang lingkup Strategi Pembelajaran" Pengertian Pembelajaran. vol 5, No.2, Januari-Juni 2013, hlm.3

sumber belajar agar terjadi proses belajar dalam diri siswa kita sebut pembelajaran.

c. Pengertian Media Pembelajaran

Istilah media pembelajaran berasal dari dua kata, yaitu media sebagai kata pertama berasal dari kata medium dan bermakna perantara. atau segala sesuatu yang bisa digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim kepada penerimanya. Pembelajaran sebagai kata kedua berarti peristiwa yang terencana dan berorientasi untuk mencapai hasil belajar. Istilah pembelajaran juga sering diartikan dengan kegiatan belajar dan mengajar (KBM).

Ada beberapa para ahli mengemukakan pengertian atau defenisi media pembelajaran yaitu :

a) Menurut Schramm (1977)

Definisi media pembelajaran menurut Schramm adalah sebuah teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran.

b) Menurut Briggs (1977)

Di tahun yang sama berpendapat bahwa media pembelajaran adalah sarana fisik untuk menyampaikan isi atau pesan yang berupa materi pembelajaran, contohnya seperti : buku, film, video dan lain sebagainya.

c) Menurut Azhar (2011)

Pengertian media pembelajaran menurut Azhar adalah alat bantu pada proses belajar baik di dalam maupun diluar kelas, lebih lanjut dijelaskan bahwa media pembelajaran adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi intruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar.²⁶

d) National Education Association (1969)

Mengungkapkan bahwa media pembelajaran adalah sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun audio-visual, termasuk teknologi perangkat keras.²⁷

Dari pengertian di atas dapat dijelaskan bahwa media pembelajaran adalah suatu benda atau peristiwa yang dimanfaatkan untuk memfasilitasi proses pembelajaran. Misalnya, benda-benda dan peralatan yang ada di sekitar kelas dapat digunakan sebagai media pembelajaran.

5. Media *Snake Ladder Game* (Permainan Ular Tangga)

a. Pengertian Media *Snake Ladder Game*

Media *snake ladder game* atau biasa disebut dengan permainan ular tangga merupakan media yang disertai dengan bermain, sehingga cocok dengan karakteristik siswa yang suka bermain. Media permainan ular tangga adalah suatu media yang menyerupai permainan ular tangga, namun setiap petak berisi soal dimana setiap pemain harus melewati dan menjawab soal tersebut. Permainan ular tangga bertujuan agar siswa

²⁶ Nurul Audie, *Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik*, Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP Universitas Sultan Ageng Tirtayasa Vol. 2, No.1, 2019.hlm 6

²⁷ Aries Suharso, *Model Pembelajaran Interaktif Bangun Ruang 3D Berbasis Augmented Reality, Solusi, Vol. 11 No. 24 Edisi September-Nopember 2012*, hlm. 3

senang mengikuti pembelajaran, sehingga dapat membuat anak betah dalam belajar. Melalui media permainan ular tangga ini diharapkan siswa akan lebih mudah menguasai materi dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.²⁸

Snake ladder game atau permainan ular tangga juga merupakan permainan yang sudah lama di dunia anak dan tentu menggunakan aturan sehingga dapat dimainkan dengan benar. Sugiwati menjelaskan bahwa permainan ular tangga adalah permainan (*games*) adanya kontes antara pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan tertentu pula.²⁹

Berdasarkan pendapat di atas dapat dikatakan bahwa permainan ular tangga dapat dimainkan oleh anak dan pasti memiliki aturan. Permainan ini dapat menjadikan anak bersosialisasi dalam lingkungan sekitar dan mainan ini terbuat dari papan yang bergambar sehingga cukup menarik dilihat oleh anak. Permainan ular tangga adalah permainan papan yang dimainkan oleh dua orang atau lebih dengan menggunakan dadu dan bidak/pion sebagai pemain.

Dalam segi bentuk mainan ini terlihat menarik untuk anak. Menciptakan kondisi yang menyenangkan bagi anak-anak, dan teknik permainan ular tangga dapat dikembangkan untuk membantu penguasaan anak-anak terhadap aspek-aspek perkembangan.

²⁸ Nur Afifah dan Sri Hartatik, *Pengaruh Media Permainan Ular Tangga Terhadap Motivasi Belajar Pada Pelajaran Matematika Kelas II SD Kemala Bhayangkari 1 Surabaya*, Journal of Mathematics Education, Science and Technology Vol. 4, No. 2, Desember 2019, hlm. 3

²⁹ Handari Permadi, *Pengembangan Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun*, Skripsi, hlm.17

Permainan ular tangga ini juga dapat mendidik, menghibur dan praktis. Kondisi ini dapat disenangi anak, karena mempunyai sifat yang mudah dan menarik. Macam-macam model dan jenis ular tangga telah beredar luas hingga pada ranah pendidikan, permainan ini menjadi salah satu sarana media pembelajaran. Kelebihan permainan ular tangga yakni bisa membangun sikap juga keterampilan anak melalui kerjasama.³⁰

- b. Kelebihan media *snake ladder game* (ular tangga) dalam pembelajaran
- Adapun kelebihan media *snake ladder game* dalam pembelajaran adalah :
- 1) Dapat menarik perhatian siswa karena menyenangkan siswa jadi bisa belajar sambil bermain
 - 2) Siswa tidak belajar sendiri, melainkan harus berkelompok
 - 3) Memudahkan siswa belajar karena dibantu dengan gambar yang ada dalam permainan ular tangga, dan
 - 4) Dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar
 - 5) Dapat merangsang siswa dalam memecahkan masalah pecahan biasa
- c. Adapun kekurangannya sebagai berikut:
- 1) Penggunaan ular tangga membutuhkan waktu lebih banyak dalam menjelaskan kepada parasiswa
 - 2) Ular tangga dikembangkan hanya pada materi tertentu
 - 3) Kegaduhan muncul disebabkan karena siswa kurang memperhatikan aturan permainan

³⁰ Budi Ariyanto, Amalia Chamidah, dan Savitri Suryandari, Pengembangan Media Ular Tangga Terhadap Pembelajaran Matematika Materi Pecahan Sederhana Pada Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar, Jurnal Pendidikan Dasa, p-ISSN 2685-7642 e-ISSN 2685-8207, Vol.2 No.1 Juli 2020. hlm 87

- 4) Kesulitan disebabkan karena kurangnya penguasaan materi pada siswa
- d. Langkah-langkah media *snake ladder game* (permainan ular tangga)
- 1) Setiap pemain meletakkan pionnya pada kolom nomor 1
 - 2) Melakukan undian untuk menentukan urutan dalam permainan.
 - 3) Pemain pertama melakukan pengocokan dadu dan melangkah sesuai jumlah angka pada dadu tersebut. Jika dadu menunjukkan angka 6, maka pemain tersebut dapat melakukan pengocokan dadu lagi hingga dadu tidak menunjukkan angka 6.
 - 4) Setelah pemain pertama meletakkan pionnya berdasarkan nilai pada dadu, selanjutnya pemain kedua melakukan hal yang sama seperti yang dilakukan oleh pemain pertama. Begitu pun untuk giliran pemain ketiga dan seterusnya.
 - 5) Jika pemain berhenti pada kolom yang terdapat gambar tanda Tanya atau orang merenung (berpikir), maka pemain harus mengambil kartu dan menjawab pertanyaan dengan aturan sebagai berikut: a) Berhenti pada kolom biasa. Jika pemain berhasil menjawab pertanyaan pada kartu pertanyaan dengan benar maka pemain dapat berhenti di kolom tersebut. Namun, jika pemain tidak dapat menjawab dengan benar, maka pemain harus kembali ke kolom sebelumnya. b) Berhenti pada kolom gambar kepala ular. Jika berhasil menjawab, maka pemain tetap berada pada kolom tersebut. Namun, jika pemain tidak dapat menjawab dengan benar, maka pemain harus berada pada kolom yang

terletak pada ujung ekor ular tersebut. c) Berhenti pada kolom gambar ujung bawah tangga. Jika berhasil menjawab pertanyaan, maka pemain dapat naik ke kolom tempat ujung atas tangga tersebut. Namun, jika pemain tidak dapat menjawab pertanyaan dengan benar, maka pemain harus tetap berada pada kolom tersebut. d) Pemain dianggap sebagai pemenang jika berhasil mencapai kolom pada angka 100.³¹

B. Penelitian Terdahulu

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dengan menggunakan media *snake ladder game* (permainan ular tangga) dengan hasil sebagai berikut :

1. Hasil penelitian Imam Biquni yang berjudul Pengaruh Media Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Matematika, dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti pada kelas III di SD Islam Terpadu Thariq Bin Ziyad Kota Bekasi untuk tahun ajaran 2014/2015 dan berdasarkan hasil analisis, pengolahan data, dan pengujian hipotesis penelitian dimana didapat hitung $(4,3838) > \text{tabel } (2,0018)$, peneliti mendapatkan simpulan akhir bahwa terdapat perbedaan pengaruh yang signifikan antara penggunaan media ular tangga dibandingkan dengan penggunaan media konvensional terhadap hasil belajar matematika peserta didik pada materi pecahan sederhana. Simpulan peneliti adanya pengaruh dikarenakan hasil uji hipotesis statistic menunjukkan terdapat perbedaan antara hasil belajar matematika yang menggunakan media ular tangga dengan hasil belajar

³¹ Indah Suciati, *Metode Permainan Ular Tangga Matematika Pada Materi Bilangan Pecahan*, Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran, 2021, hlm.7-8

matematika yang konvensional. Hal ini dapat dilihat dari rata-rata kelas yang menggunakan media ular tangga lebih besar dibandingkan dengan rata-rata kelas yang menggunakan metode konvensional.³²

2. Hasil penelitian Lina Novita dan Fitri Siti Sundari yang berjudul *Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Game Ular Tangga Digital*, Dengan hasil menunjukkan bahwa media pembelajaran ular tangga digital mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan tidak membosankan hal ini akan memicu semangat belajar dan motivasi belajar siswa, yang artinya bahwa penggunaan media pembelajaran ular tangga digital dapat meningkatkan hasil belajar, menumbuhkan motivasi serta minat belajar siswa kelas IV SDN Pengadilan 2 Kota Bogor.³³
3. Hasil penelitian Tipani Liani Dewi, Dadang Kurnia, Regina Lichteria Panjaitan yang berjudul *Penggunaan Media Permainan Ular Tangga Pada Pembelajaran PIPS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pembagian Wilayah Waktu Di Indonesia*, dengan hasil belajar siswa kelas V SDN Sindang I pada materi pembagian wilayah waktu di Indonesia pada saat pengambilan data awal hanya terdapat 10 orang siswa (34,5%) yang tuntas mencapai nilai di atas KKM, dan 19 orang siswa (65,5%) dinyatakan belum tuntas. Pada siklus I mengalami peningkatan terdapat 23 orang siswa (79,3%) yang tuntas, dan 6 orang siswa (20,7%) yang belum

³² Imam Baiquni, *Pengaruh Media Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Matematika*, Jurnal Kajian Pendidikan Matematika, JKPM, Vol.01, No.02, 01 Jun 2016, hlm. 203

³³ Lina Novita, Fitri Siti Sundari, *Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Game Ular Tangga Digital*, Jurnal Basicedu Volume 4 Nomor 3 Tahun 2020 hlm. 722

tuntas. Kemudian, pada siklus II meningkat menjadi 25 orang siswa (86%) yang tuntas, dan 3 orang siswa (10%) yang belum tuntas, pada siklus ini belum mencapai target yang diharapkan sebesar 90%. Lalu, pada siklus III telah berhasil mengalami peningkatan dan telah mencapai target yang diharapkan, siklus ini memperoleh 27 orang siswa (93,1%) yang tuntas, dan 2 orang siswa (6,9%) yang belum tuntas, sehingga pada siklus III ini tidak diperlukan perbaikan. Dengan demikian, penelitian dengan menggunakan permainan ular tangga pada materi pembagian wilayah waktu di Indonesia dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN Sindang I dan penelitian ini terselesaikan dengan tiga siklus.³⁴

4. Hasil penelitian Erfina Yulia Wardan, Nyamik Rahayu Sesanti, Sri Rahayu yang berjudul Pengaruh Pembelajaran Melalui Game Ular Tangga Berbantuan Media Visual Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SDN Nglebak Kecamatan Bareng Kabupaten Jombang, dapat disimpulkan sebagai berikut: 1. Ada pengaruh penggunaan game ular tangga berbantuan media visual terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV pada materi keliling dan luas bangun datar pada siswa SDN Nglebak Kecamatan Bareng. Dengan pembuktian nilai rata-rata hasil belajar pada kelas eksperimen sesudah dilakukan pembelajaran menggunakan game ular tangga berbantuan media visual lebih besar yaitu 81,60. Hasil belajar siswa pada kelas kontrol yang dilakukan pembelajaran tanpa menggunakan game ular tangga berbantuan media visual yaitu

³⁴ Tipani Liani Dewi, Dadang Kurnia, dan Regina Lichteria Panjaitan, *Pengaruh Media Permainan Ular Tangga Pada Pembelajaran PIPS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pembagian Wilayah Waktu Di Indonesia*, Jurnal Pena Ilmiah: Vol 2, No 1 (2017), hlm. 2100

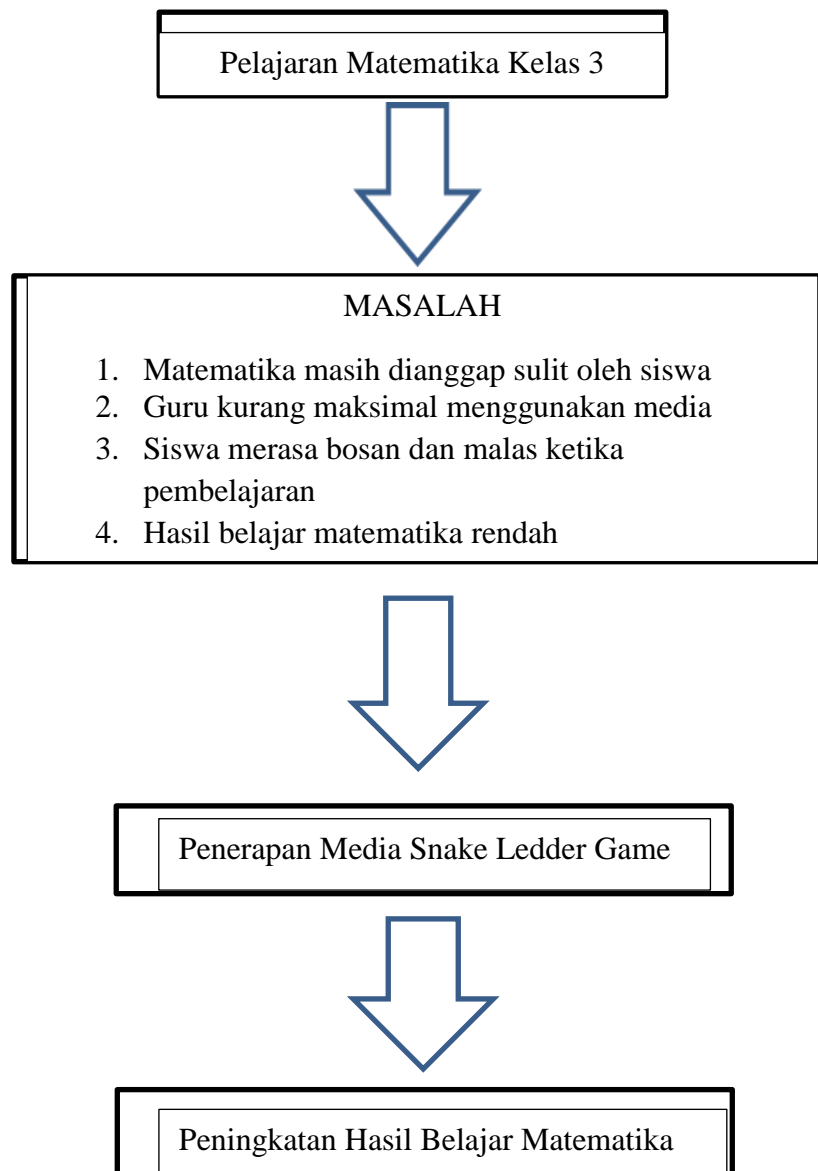
73,60. Sehingga dapat dibuktikan bahwa pada hasil uji hipotesis taraf nilai probabilitas atau signifikan 0,05 dan memperoleh 0.001 dengan signifikan $0,001 < 0,05$ maka H_0 ditolak.³⁵

³⁵ Erfina Yulia Wardan, Nyamik Rahayu Sesanti, dan Sri Rahayu, *Pengaruh Pembelajaran Melalui Game Ular Tangga Berbantuan Media Visual Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SDN Nglebak Kecamatan Bareng Kabupaten Jombang*, Seminar Nasional PGSD UNIKAMA <https://conference.unikama.ac.id/artikel/Vol.4>, Oktober 2020, hlm. 398

C. Kerangka Berfikir

Bagan 1

Kerangka Berfikir



D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis atau hipotesa adalah jawaban sementara terhadap masalah yang masih bersifat praduga karena masih harus dibuktikan kebenarannya. Hipotesis ilmiah mencoba mengutarakan jawaban sementara terhadap masalah yang akan diteliti.³⁶ Dengan demikian, perumusan hipotesis menjadi sangat penting dalam sebuah penelitian. Hipotesis yang peneliti ajukan dalam penelitian ini sebagai berikut:

H_a : “Terdapat pengaruh penggunaan media *snake ladder game* terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III MIS 05 Darussalam Kepahiang.”

H_0 : “Tidak terdapat pengaruh penggunaan media *snake ladder game* terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III MIS 05 Darussalam Kepahiang.”

³⁶ Sandu Siyoto, dan Ali Sodik, *Dasar Metodologi Penelitian.....*, hlm. 56.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

Jenis penelitian untuk mengetahui media *snake ladder game* yaitu penelitian kuantitatif menggunakan metode *quasy eksperimen*. Pengertian penelitian kuantitatif menurut Sugiyono, adalah “penelitian berupa angka-angka dan analisis analisis menggunakan statistik.”³⁷ *Quasy Eksperimen* sendiri dapat diartikan sebagai penelitian yang mendekati percobaan sungguhan dimana tidak mungkin mengadakan kontrol ketat atau manipulasi semua variabel yang relevan harus ada kompromi dalam menentukan validitas internal dan eksternal sesuai batas-batas yang ada.³⁸

Pada penelitian ini menggunakan desain penelitian *Nonequivalent control group design*. Desain ini hampir sama dengan *pretest-posttest control group design* tetapi pada desain ini group eksperimen maupun group kontrol tidak dipilih secara random.³⁹

³⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, kualitatif dan R & D*, (Bandung: Alfabeta, 2011), hlm. 45.

³⁸ Arikunto . *Manajemen Penelitian* , (Jakarta : Rineka Cipta, 2005), hlm. 207

³⁹ Agus Sulaeman & Ariyana, *Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Examples Non-Examples Terhadap Hasil Belajar Menulis Teks Berita Pada Siswa Kelas VIII SMPN 14 Kota Tangerang*, Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa Indonesia, Daerah, dan Asing Vol. 1, No. 2, 2018, hlm 209

Tabel 3. 1

Nonequivalent Control Group Design

Group	Pretest	Treatment	Posttest
Eksperimental	O ₁	X ₁	O ₂
Kontrol	O ₃	X ₂	O ₄

Keterangan :

O₁ : *Pretest* kelas eksperiment

X₁ : Perlakuan yang diberikan *snake ledder game*

X₂ : Konvensional

O₂ : *Posttest* kelas eksperiment

O₃ : *Pretest* kelas kontrol

O₄ : *Posttest* kelas kontrol

Peserta didik penelitian dibagi menjadi dua kelas, kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen diberi perlakuan dengan media *snake ledder game* dan kelas kontrol hanya menggunakan pembelajaran konvensional yaitu metode ceramah. Penelitian ini dilakukan untuk mengkonfirmasi pengaruh media *snake ledder game* dalam pembelajaran eksperimental. Proses penelitian dilakukan secara tatap muka. Dalam proses pembelajaran, peneliti menerapkan media *snake ledder game* pada kelas eksperimen peserta didik. Peneliti mendeskripsikan penggunaan media *snake ledder game* dalam pembelajaran matematika.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di MIS 05 Darussakam Kepahiang, pada mata pelajaran matematika di kelas III MIS 05 Darussalam Kepahiang.

2. Waktu Penelitian

Penelitian dilaksanakan pada semester genap bulan Mei s/d Juni tahun 2023.

C. Populasi dan Sampel

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari objek atau subjek yang menjadi kualitas dan karakteristik tertentu yang diterapkan oleh peneliti untuk mempelajari dan ditarik kesimpulannya. Populasi tidak hanya orang, tetapi juga objek dan benda-benda alam lainnya. Dan populasi juga bagian dari jumlah yang ada pada obyek/subyek yang dipelajari tetapi meliputi seluruh karakteristik/sifat yang dimiliki oleh obyek/subyek itu.⁴⁰

Populasi pada penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas 3 MIS 05 Darussalam Kepahiang yang berjumlah 59 siswa. Sampel adalah sebagian dari jumlah populasi yang dipilih untuk sumber data. Teknik penentuan sampel ini dengan menggunakan *sampling purposive* yaitu teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu.

Pertimbangan pengambilan sampel untuk kelas eksperimen ini adalah karena nilai rata-rata kelas III.C nilainya paling rendah di antara kelas III lainnya. Sedangkan pengambilan Kelas III.B sebagai kelas kontrol karena

⁴⁰ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, hlm. 80

memiliki jumlah peserta didik yang sama dengan kelas eksperimen dan nilai rata-rata kelasnya paling mendekati nilai rata-rata kelas eksperimen.

Adapun sampel dari penelitian ini, yaitu 20 peserta didik kelas III C sebagai kelas eksperimen dan 20 peserta didik kelas III B sebagai kelas kontrol.

Tabel 3. 2 Populasi dan Sampel

Populasi	Seluruh siswa kelas III MIS 05 DarussalamKepahiang	
Sampel	Kelas III-C	Kelas III-B

D. Variabel Penelitian

Variabel penelitian merupakan kegiatan menguji hipotesis yaitu, menguji kecocokan antara teori dan fakta empiris di dunia nyata, dengan kata lain variabel merupakan pengelompokan secara logis dari dua atau lebih atribut dari objek yang diteliti.⁴¹ Variabel bebas (X) adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahan atau timbulnya variabel terikat, sedangkan variabel terikat (Y) adalah faktor utama yang ingin dijelaskan atau diprediksi dan dipengaruhi oleh beberapa faktor lain.

Dalam penelitian ini melibatkan variabel bebas dan variabel terikat yang dijelaskan sebagai berikut:

1. Variabel bebas (X), yaitu: media *snake ladder game*
2. Variabel terikat (Y), yaitu: hasil belajar peserta didik.

⁴¹Indra Prasetia, *Metodologi Penelitian Pendekatan Teori dan Praktik*, (Medan: UMSU Press, 2022), hlm. 69.

E. Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalahan dalam menafsirkan istilah yang peneliti gunakan, maka perlu diberikan penegasan :

1. Media *snake ladder game* (media permainan ular tangga) merupakan sebuah media bermain yang dimainkan oleh dua orang atau lebih.
2. Langkah-langkah media *snake ladder game* (permainan ular tangga)
 - a. Pemain dibagi ke dalam beberapa kelompok
 - b. Pemain mulai dengan melempar dadu dan menempati kotak sesuai angka yang sesuai
 - c. Pemain berdiskusi bersama kelompok untuk menjawab soal dari kartu soal sesuai nomor kotak yang ditempati.
 - d. Jika berhasil menjawab dengan benar pemain dapat menempati kotak tersebut, namun jika salah pemain mundur satu langkah.
 - e. Jika kotak yang ditempati adalah kotak tangga maka pemain dapat menaiki tangga tersebut apabila berhasil menjawab soal dengan benar, namun jika salah maka pemain tetap di kotak tersebut tanpa menaiki tangga.
 - f. Jika kotak yang ditempati adalah kotak ular maka pemain yang dapat menjawab dengan benar tetap di kotak tersebut, namun jika salah maka pemain harus menuruni ular.
 - g. Kelompok pemain dinyatakan menang apabila telah mencapai kotak finish.

3. Hasil belajar adalah pencapaian yang didapatkan oleh peserta didik berupa nilai, perubahan tingkah laku, dan peningkatan pengetahuan.

F. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

1. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini dengan observasi, tes dan dokumentasi.

a. Observasi

Teknik observasi yakni penelitian dilakukan dengan cara mengadakan pengamatan terhadap suatu objek, baik secara langsung maupun tidak langsung. observasi juga merupakan teknik pengumpulan data, di mana peneliti melakukan pengamatan secara langsung ke objek penelitian untuk melihat dari dekat kegiatan yang dilakukan. Jadi, laporan observasi ialah suatu laporan yang ditulis melalui menganalisis dan mengadakan pencatatan secara sistematis dengan melihat atau mengamati secara langsung. Melalui observasi, kita dapat membuktikan persepsi yang kita buat berdasarkan fakta yang ada.⁴²

Agar kegiatan observasi dapat terarah dan informasi yang dibutuhkan didapat sesuai dengan harapan penelitian, maka dibuat batasan tentang apa yang akan diamati. Dalam pelaksanaan kegiatan observasi ini ditujukan untuk guru dan anak yang diarahkan pada kegiatan

⁴² Ayudia, Edi Suryanto, dan Budhi Waluyo, *Analisis Kesalahan Penggunaan Bahasa Indonesia Dalam Laporan Hasil Observasi Pada Siswa SMP*, BASASTRA Jurnal Penelitian Bahasa, Sastra Indonesia dan Pengajarannya Volume 4 Nomor 1, April 2016, ISSN I2302-6405, hlm. 36

(1) perencanaan pembelajaran, (2) pelaksanaan pembelajaran, (3) hasil pembelajaran.

Adapun cara menentukan proporsi pengamatan aktivitas guru dan siswa yaitu:⁴³

$$\text{Rata-rata skor} = \frac{\text{Jumlah skor}}{\text{Jumlah Pengamat}}$$

$$\text{Kisaran nilai tiap kriteria} = \frac{(\text{Skor tertinggi} - \text{Skor terendah})}{\text{Jumlah Kriteria}}$$

Pada lembar observasi menggunakan skala likert 5. Lembar pengamatan aktivitas guru dan siswa terdiri dari 11 butir aspek yang diamati, sedangkan banyaknya kriteria tertinggi adalah 5, maka skor tertinggi adalah 55. Adapun skor nilai untuk setiap butir lembar pengamatan aktivitas guru dan siswa yaitu :

Tabel 3. 3

Skor Nilai Setiap Butir Lembar Observasi Guru dan Siswa

Kriteria Penilaian	Skor Nilai
Sangat Baik	5
Baik	4
Cukup	3
Kurang	2
Sangat Kurang	1

⁴³ Yensy, Nurul Astuty, "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Examples Non Xamples Dengan Menggunakan Alat Peraga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Kelas VIII SMP N 1 Argamakmur", *Exacta* 10.1 (2012): 24-35, hlm.31

Adapun penentuan interval tiap kriteria observasi guru dan siswa yaitu:

$$\text{Kisaran nilai tiap kriteria} = \frac{(55-11)}{5}$$

$$\text{Kisaran nilai tiap kriteria} = \frac{44}{5}$$

Kisaran nilai tiap kriteria = 8,8 dibulatkan menjadi 9

Jadi untuk interval tiap kategori adalah 9, dengan demikian dapat dilihat interval masing-masing kelompok skor pengamatan guru dan siswa adalah:

Tabel 3. 4

Kriteria Penilaian Setiap Butir Lembar Observasi

Kriteria Penilaian	Interval Penilaian
Sangat Baik	47-55
Baik	38-46
Cukup	29-37
Kurang	20-28
Sangat Kurang	11-19

b. Tes

Tes adalah seperangkat pertanyaan yang masing-masing memiliki jawaban yang benar yang biasanya dijawab oleh peserta ujian secara lisan atau tertulis. Tes pada umumnya digunakan untuk meningkatkan pembelajaran, melalui tes guru dapat dengan mudah mendeteksi peserta didik yang sudah menguasai dan yang belum menguasai.

Pada penelitian ini penulis menggunakan tes pilhan ganda (*multiple choice test*). Tes pilihan ganda merupakan tes yang paling banyak digunakan baik pada sekala kecil ujian sekolah hingga skala besar pada ujian masuk perguruan tinggi.⁴⁴ Tes ini bertujuan untuk mengetahui hasil belajar matematika siswa kelas III MIS 05 Darussalam Kepahiang.

Tes yang diberikan kepada sampel penelitian baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol adalah *pre-test* dan *post-test*. Soal *pre-test* diberikan sebelum peneliti menggunakan media snake ladder game saat penelitian, sedangkan soal evaluasi *post-test* diberikan setelah peneliti melakukan empat kali *treatment* pada kelas eksperimen. Adapun materi *pre-test* dan *post-test* mencakup tentang penjumlahan dan pengurangan pecahan biasa.

Di bawah ini adalah kisi-kisi soal evaluasi untuk tes yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu:

Tabel 3. 5

Kisi-kisi Instrumen Soal *Pre-test* Hasil Belajar

Kompetensi Dasar	Materi	Jenis Tes	Indikator Soal	Butir Soal	Level Kognitif
3.3 Memahami konsep pecahan sederhana menggunakan benda-benda yang	Pecahan Sederhana	Tertulis	1. Siswa dapat melambangkan pecahan sebagai bagian dari keseluruhan.	1,2,7, 15,16, 18,19	C2

⁴⁴Suharsimi Arikunto, *Manajemen Pendidikan*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2016), hal 171

Kompetensi Dasar	Materi	Jenis Tes	Indikator Soal	Butir Soal	Level Kognitif
konkret/gambar, serta menentukan nilai terkecil dan terbesar. 4.2 Membuat model matematika, dan memilih strategi yang efektif dalam memecahkan masalah nyata sehari-hari yang berkaitan dengan penjumlahan, pengurangan, perkalian, pembagian bilangan bulat, waktu, panjang, berat benda, dan uang, serta memeriksa kebenaran jawabannya.			2. Siswa dapat membaca dan menulis tiap nama pecahan	3,4,5, 6,8,17	C1
			2. Siswa dapat membandingkan pecahan dengan nilai kecil dan besar.	9,10,11,20	C4
			3. Siswa dapat memecahkan hasil dari penjumlahan dan pengurangan pecahan.	12,13, 14	C2

Tabel 3. 6

Kisi-kisi Instrumen Soal *Post-test* Hasil Belajar

Kompetensi Dasar	Materi	Jenis Tes	Indikator Soal	Butir Soal	Level Kognitif
3.3 Memahami konsep pecahan sederhana menggunakan benda-benda yang konkret/gambar,	Pecahan Sederhana	Tertulis	1. Siswa dapat melambangkan pecahan sebagai bagian dari keseluruhan.	1,2,3, 8,9,13, 14,15, 16,17	C2

Kompetensi Dasar	Materi	Jenis Tes	Indikator Soal	Butir Soal	Level Kognitif
serta menentukan nilai terkecil dan terbesar. 4.2 Membuat model matematika, dan memilih strategi yang efektif dalam memecahkan masalah nyata sehari-hari yang berkaitan dengan penjumlahan, pengurangan, perkalian, pembagian bilangan bulat, waktu, panjang, berat benda, dan uang, serta memeriksa kebenaran jawabannya.			2. Siswa dapat membaca dan menulis tiap nama pecahan	7,4,5,	C1
			4. Siswa dapat membandingkan pecahan dengan nilai kecil dan besar.	10,18,19,20	C4
			5. Siswa dapat memecahkan hasil dari penjumlahan dan pengurangan pecahan.	6,11,12	C2

c. Dokumentasi

Dokumentasi berasal dari kata dokumen, yang artinya barang-barang tertulis. Metode dokumentasi berarti cara mengumpulkan data dengan mencatat data-data yang sudah ada. Teknik pengumpulan data dengan dokumentasi ialah pengambilan data yang diperoleh melalui dokumen-dokumen.⁴⁵ Adapun yang akan diselidiki oleh peneliti yakni berupa benda-benda tertulis, seperti profil tempat penelitian, arsip

⁴⁵Husaini Usman dan Purnomo Setiady, *Metodologi Penelitian Sosial*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2017), hlm. 106.

sekolah, daftar nama guru, dan foto-foto dokumentasi, lembar jawaban soal tes siswa yang mendukung penelitian.”

2. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan selama penelitian untuk mengumpulkan data.⁴⁶ Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes.

Tes yang digunakan berupa tes obyektif berupa soal pilihan ganda berjumlah 20 butir dengan 4 jawaban alternatif. Kriteria scoring apabila jawaban benar mendapatkan nilai 5 dan apabila jawaban salah mendapatkan nilai 0. Instrumen digunakan untuk mengetahui kendala soal yang telah dibuat, maka perlu dilakukan uji validitas dan uji reliabilitas.

G. Analisis Instrumen

1. Validitas

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat keandalan atau kesahihan suatu alat ukur. Instrument dikatakan valid apabila instrument tersebut telah sesuai mengukur apa yang hendak diukur. Untuk menguji validitas instrument tes, yang digunakan validitas isi (*konten validity*) yang merupakan suatu tes hasil belajar dapat dikatakan valid apabila materi tersebut betul-betul merupakan bahan yang representatif dari bahan pelajaran yang diberikan.

Untuk mengetahui tingkat validitas item yang digunakan dalam penelitian ini maka peneliti terlebih dahulu melakukan uji coba kepada 19

⁴⁶ Wina Sanjaya, *Penelitian Pendidikan: Jenis, Metode dan Prosedur*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2014), hlm.247

responden peserta didik MIS 05 Darussalam Kepahiang. Pelaksanaan uji validitas terdiri dari 30 item soal tes.

Untuk pengujian item soal nomor 1 sampai 30 dapat dilakukan dengan menggunakan aplikasi *SPSS Versi 23*, Adapun langkah-langkahnya sebagai berikut :

- a. Persiapkan tabulasi data tes yang ingin di uji dalam file excel. Buka program *SPSS Versi 23*, kemudian klik *Variable View* dibagian pojok kiri bawah program. Pada bagian Name tuliskan soal_1 kebawah sampai soal_30 (sampai 30 karena item soal berjumlah 30) terakhir tulis Total. Pada Decimals ubah semua menjadi angka 0, untuk bagian *Measure* pilih *Scale*, abaikan saja untuk pilihan yang lainnya.
- b. Klik *Data View* (dibagian pojok kiri bawah) dan masukkan data skor soalnya, bisa dilakukan dengan cara copy paste dari tabulasi data soal yang sudah disiapkan tadi.
- c. Selanjutnya, pilih menu *Analyze*, kemudian pilih sub menu *Correlate*, lalu pilih *Bivariate*
- d. Kemudian muncul kotak baru, dari kotak analog "*Bivariate Correlations*", masukkan semua variable ke kotak Variables. Pada bagian "*Correlation Coefficients*" centang (v) Pearson, pada bagian "*Test of Significance*" pilih *Two-tailed*. Centang *Flag significant corerelations* lalu klik Ok untuk mengakhiri perintah.
- e. Selanjutnya akan muncul Output hasilnya. Tinggal kita intrepetasikan hasil tersebut, agar menjadi lebih jelas dan mudah dipahami.

Soal tes dikatakan valid apabila nilai signifikansi (2-tailed) $< 0,05$. Berdasarkan hasil uji validasi item soal tes dengan menggunakan aplikasi *SPSS versi 23* secara keseluruhan dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3. 7
Hasil Uji Validitas Soal Tes

Butir Soal	Sig (2-tailed)	Keterangan
1	0,000	Valid
2	0,003	Valid
3	0,043	Valid
4	0,005	Valid
5	0,015	Valid
6	0,003	Valid
7	0,376	Tidak Valid
8	0,004	Valid
9	0,178	Tidak Valid
10	0,050	Tidak Valid
11	0,001	Valid
12	0,004	Valid
13	0,431	Tidak Valid
14	0,137	Tidak Valid
15	0,014	Valid
16	0,009	Valid
17	0,007	Valid
18	0,010	Valid
19	0,003	Valid
20	0,313	Tidak Valid
21	0,011	Valid
22	0,018	Valid
23	0,865	Tidak Valid
24	0,625	Tidak Valid
25	0,003	Valid
26	0,001	Valid
27	0,065	Tidak Valid
28	0,004	Valid
29	0,865	Tidak Valid

Butir Soal	Sig (2-tailed)	Keterangan
30	0,011	Valid

Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa dari 30 item soal di atas terdapat 20 item soal yang valid yaitu item nomor 1, 2, 3, 4, 5, 6, 8, 11, 12, 15, 16, 17, 18, 19, 21, 22, 25, 26, 28, dan 30. Sedangkan 10 item yang tidak valid nomor 7, 9, 10, 13, 14, 20, 23, 24, 27 dan 29 dihilangkan atau tidak digunakan sebagai instrumen penelitian. Pengambilan soal tes hanya digunakan 20 butir soal. Untuk lebih jelas bisa dilihat pada lembar lampiran ke 7 halaman 105.

2. Reliabilitas

Reliabilitas menunjukkan kemantapan/konsistensi hasil pengukuran yang dikatakan mantap atau konsisten, apabila digunakan untuk mengukur berulang kali, alat pengukur itu menunjukkan hasil yang sama, dan dalam kondisi yang sama. Uji reliabilitas dilakukan dengan internal *consistency* dengan teknik belah dua (*split haly*) yang dianalisis dengan rumus Spearman Brown, yaitu:

$$r_1 = \frac{2 \cdot rb}{1 + rb}$$

Setelah item dibagi menjadi dua kelompok yaitu item ganjil (X) dan kelompok item genap (Y) kemudian dilakukan uji reliabilitas soal tes.

Tabel 3. 8
Kriteria Pengujian Reliabilitas Instrumen

Reliabilitas Soal	Keterangan
$r_{11} < 0,20$	Sangat Rendah
$0,20 \leq r_{11} < 0,40$	Rendah
$0,40 \leq r_{11} < 0,70$	Sedang
$0,70 \leq r_{11} < 0,90$	Tinggi
$0,90 \leq r_{11} < 1,00$	Sangat Tinggi

Adapun hasil uji reliabilitas butir soal dengan menggunakan aplikasi SPSS versi 23 dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Tabel 3. 9
Hasil Uji Reliabilitas Soal Tes

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.736	31

Berdasarkan tabel 3.9 diketahui bahwa hasil analisis *Cronbach Alpha* yaitu sebesar 0,736 yang artinya lebih besar dari 0,70 sehingga dapat disimpulkan bahwa reliabilitas soal tes terletak pada kategori tinggi dan layak digunakan dalam penelitian.

3. Tingkat Kesukaran

Menurut arikunto penentuan kelayakan soal perlu memperhatikan tujuan penggunaan soal, jika soal tes digunakan untuk memperoleh

pencapaian hasil belajar siswa maka soal tes cenderung menggunakan soal tidak terlalu mudah dan tidak terlalu sulit.⁴⁷

Rumus yang digunakan tingkat kesukaran soal sebagai berikut :

$$P = \frac{B}{Jx}$$

Keterangan :

P : Indeks Kesukaran

B : Banyak siswa yang menjawab benar

Jx : Jumlah seluruh siswa peserta tes

Adapun tingkat kesukarannya dikualifikasikan sebagai berikut :

Tabel 3. 10

Tingkat Kesukaran

P-P	Klasifikasi
0,00 - 0,29	Sukar
0,30 - 0,69	Sedang
0,70 - 1,00	Mudah

⁴⁷ Dr. Ina Magdalena, M.Pd, *Menjadi Evaluator Pembelajaran*, (Jawa Barat: CV Jejak 2022), Hlm 100.

Adapun hasil uji tingkat kesukaran soal dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3. 11

Tabel Uji Tingkat Kesukaran Soal

Item/Butir Soal	Tingkat Kesukaran	Kategori
1	0,52	Sedang
2	0,73	Mudah
3	0,68	Sedang
4	0,73	Mudah
5	0,63	Sedang
6	0,57	Sedang
7	0,57	Sedang
8	0,52	Sedang
9	0,52	Sedang
10	0,68	Sedang
11	0,68	Sedang
12	0,42	Sedang
13	0,57	Sedang
14	0,68	Sedang
15	0,52	Sedang
16	0,63	Sedang
17	0,73	Mudah
18	0,68	Sedang
19	0,52	Sedang
20	0,63	Sedang

Dari hasil yang didapatkan pada tabel 3.11 terdapat 17 soal dengan kategori sedang, 3 soal dengan kategori mudah dan 0 soal dengan kategori sukar. Untuk lebih jelas bisa dilihat pada lembar lampiran ke 9 halaman 111.

4. Daya Beda

Uji daya beda soal dilakukan untuk mengetahui soal yang dapat membedakan peserta didik dalam kelompok yang berkemampuan tinggi dengan peserta didik berkemampuan rendah. Sebelum dilakukan uji daya beda, dilakukan pengurutan data berdasarkan skor yang di peroleh peserta didik dari nilai tertinggi sampai nilai terenda. Daya beda soal adalah kemampuan soal untuk membedakan antara peserta didik yang pandai dengan peserta didik yang kurang pandai.⁴⁸ Di bawah ini rumus yang digunakan untuk memperoleh daya beda :

$$DP = \frac{B_A}{J_A} - \frac{B_B}{J_B}$$

Keterangan :

DP : Indeks Daya Pembeda

B_A : Banyak peserta tes kelompok atas yang menjawab benar.

B_B : Banyak peserta tes kelompok bawah yang menjawab benar.

J_A : Banyaknya peserta tes kelompok atas.

J_B : Banyaknya peserta tes kelompok bawah.

⁴⁸ Daryanto. "Evaluasi Pendidikan". (Jakarta: Rhineka Cipta, 2010) hlm.186

Adapun tingkat daya beda dikualifikasikan sebagai berikut :

Tabel 3. 12

Daya Beda

DP	Kualifikasi
0,00 – 0,19	Jelek
0,20 – 0,39	Cukup
0,40 – 0,69	Baik
0,70 – 1,00	Baik sekali
Negatif	Tidak baik, harus dibuang

Adapun hasil uji tingkat daya beda dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3. 13

Hasil Uji Daya Beda Soal

Item/Butir Soal	Daya Beda	Kategori
1	0,69	Baik
2	0,40	Baik
3	0,31	Cukup
4	0,40	Baik
5	0,44	Baik
6	0,56	Baik
7	0,78	Baik Sekali
8	0,69	Baik
9	0,47	Baik

10	0,31	Cukup
11	0,53	Baik
12	0,72	Baik Sekali
13	0,56	Baik
14	0,31	Cukup
15	0,47	Baik
16	0,44	Baik
17	0,40	Baik
18	0,53	Baik
19	0,47	Baik
20	0,44	Baik

Dari hasil yang didapatkan pada tabel 3.13 terdapat 0 soal dengan kategori jelek, 3 soal dengan kategori cukup, 15 soal dengan kategori baik, 2 soal dengan kategori baik sekali, dan 0 soal dengan kriteria tidak baik. Untuk lebih jelas bisa dilihat pada lembar lampiran ke 10 halaman 112.

H. Data dan Sumber

Sumber data merupakan dari mana asal data tersebut didapat. Dalam penelitian ini ada dua sumber data yang digunakan, yaitu :

1. Data Primer

Merupakan data yang diperoleh secara langsung dari objek penelitian (tanpa perantara) dengan menggunakan alat pengukur atau alat pengambilan langsung, data primer ini dapat berupa hasil observasi. Data primer atau tangan pertama adalah data yang di peroleh langsung dari subjek penelitian

dengan menggunakan alat pengukuran atau alat pengambilan data langsung pada subjek sebagai sumber informasi yang di cari.⁴⁹ Dalam penelitian ini data primer dapat diperoleh langsung dari, observasi hasil tes dan dokumentasi untuk memperkuat hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti.

2. Data Sekunder

Data sekunder merupakan sumber data penelitian yang diperoleh peneliti secara tidak langsung melalui media perantara (diperoleh dan dicatat oleh pihak lain). Data sekunder umumnya berupa bukti, catatan atau laporan historis yang telah tersusun dalam arsip (data dokumenter) yang dipublikasikan dan yang tidak dipublikasikan. Dalam penelitian ini, sumber data keduanya adalah berbagai buku dan jurnal yang terkait dengan penelitian ini, untuk menunjang dan mendukung penelitian ini.

I. Analisis Data

1. Uji Normalitas Data

Uji normalitas dimaksudkan untuk menguji normal atau tidaknya variabel media *snake ledder game* (X) dengan variabel hasil belajar matematika (Y). Untuk menguji normalitas data penelitian ini, peneliti menggunakan Aplikasi *SPSS Versi 23* melalui uji normalitas *Shapiro Wilk*. Dengan kriteria pengujian normalitasnya adalah nilai $Sig \geq 0,05$ maka data berdistribusi normal.⁵⁰

H_a : diterima apabila nilai signifikansi $\geq 0,05$

⁴⁹ Mudrajat Kuncoro, *Metode Riset Untuk Bisnis Dan Ekonomi Islam*, (Jakarta: Erlangga 2014), hlm 146

⁵⁰ Uyanto, *Pedoman Analisis Data dengan SPSS* (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2006).

H_o : ditolak apabila nilai signifikansi $< 0,05$

2. Uji Homogenitas Data

Uji homogenitas ini dilakukan guna untuk menguji homogenitas varians data yang akan dianalisis kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Pada uji homogenitas ini dilakukan dengan uji F yang memiliki rumus:

$$F = \frac{\text{Varians terbesar}}{\text{Varians terkecil}}$$

Keterangan:

S_{besar} : varians dari kelompok dengan varian terbesar atau lebih banyak.

S_{kecil} : varians dari kelompok dengan varian terkecil atau lebih sedikit.

Jika $F_{hitung} \geq F_{tabel}$ berarti tidak homogen.

Jika $F_{hitung} \leq F_{tabel}$ berarti homogen.

H_a : Jika nilai signifikansi $\geq 0,05$ maka homogen

H_o : Jika nilai signifikansi $< 0,05$ maka tidak homogen

3. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan setelah melakukan uji normalitas dan uji homogenitas, maka untuk menguji data yang telah diperoleh maka harus melakukan uji hipotesis. Pengujian hipotesis menggunakan statistik parametrik yaitu uji t. Adapun rumus yang digunakan dalam uji hipotesis yaitu sebagai berikut:

$$t_{hitung} \geq t_{tabel} = H_a \text{ diterima}$$

$$t_{hitung} < t_{tabel} = H_0 \text{ diterima}$$

Uji statistiknya adalah sebagai berikut:

H_a = Terdapat Pengaruh Media *Snake Ladder Game* Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III MIS 05 Darussalam Kepahiang.

H_0 = Tidak terdapat pengaruh Media *Snake Ladder Game* Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III MIS 05 Darussalam Kepahiang.

Pengujian hipotesis dapat menggunakan rumus uji-t, disini peneliti menggunakan program *SPSS* untuk melakukan uji t. Adapun dasar pengambilan keputusan dalam uji paired sample t-test yaitu:⁵¹

1. Jika nilai signifikansi (2-tailed) $< 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima.
2. Jika nilai signifikansi (2-tailed) $\geq 0,05$, maka H_0 diterima dan H_a ditolak.

⁵¹ Ibid

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Hasil Penelitian

1. Pelaksanaan Media *Snake Ladder Game*

Pelaksanaan media *snake ladder game* ini dilaksanakan pada hari rabu, tanggal 24 mei 2023 s/d hari sabtu, tanggal 27 mei. Pada pelaksanaan media *snake ladder game* ini memiliki kelebihan dan kekurangan, adapun beberapa kekurangannya yaitu membutuhkan waktu yang lebih banyak dan akan ada kegaduhan yang muncul. Oleh karena itu pelaksanaan media ini tidak bisa dilakukan dalam jangka waktu sehari dan dilakukan dengan menggunakan 4 hari secara berturut untuk mendapatkan garis finish.

Pada waktu pelaksanaan media *snake ladder game* siswa dibagi menjadi 5 kelompok dengan sistem undian dan masing-masing terdiri dari 4 siswa. Tiap kelompok memberikan 1 siswa untuk menjadi perwakilan menjadi bidak/pemain sedangkan 3 lainnya membantu untuk menjawab soal-soal pada tiap kartu soal. Adapun soal terdiri dari 100 soal sesuai dengan tiap kotak pada media *snake ladder game*. Untuk lebih jelas tiap soal pada kartu soal bisa dilihat pada lembar lampiran ke 21 halaman 143.

Pada hari pertama peneliti menjelaskan media dan cara penggunaan media *snake ladder game* dalam proses pembelajaran kepada anak, serta peneliti membahas materi yang akan dipelajari dan peneliti juga membagikan

anak kedalam beberapa kelompok dengan cara undian. Pada hari kedua peneliti dan siswa langsung mempraktekkan pembelajaran dengan menggunakan media snake ladder game sesuai dengan kelompoknya masing-masing dan instruksi dari peneliti, namun pada hari kedua karena penggunaan media ini perlu menggunakan waktu yang lebih banyak sehingga pada hari kedua belum mendapatkan kelompok yang mampu mencapai kotak *finish* dan akan dilanjutkan pada hari ke tiga. Pada hari ketiga peneliti dan siswa melanjutkan pembelajaran dengan menggunakan media *snake ladder game* dan siswa berada pada kotak sesuai dengan hari sebelumnya (hari kedua), pada hari ketiga sudah ada gambaran kelompok mana yang akan mencapai kotak *finish* terlebih dahulu namun belum sampai pada kotak *finish* waktu pembelajaran sudah habis dan akan dilanjutkan pada hari ke empat. Pada hari ke empat peneliti dan siswa melanjutkan pembelajaran dengan menggunakan media *snake ladder game* dan pada pertengahan jam pelajaran sudah ada 1 kelompok yang berhasil mencapai garis *finish* sehingga pembelajaran dengan menggunakan media *snake ladder game* berakhir. Adapun pemain dalam pelaksanaan media *snake ladder game* ini yaitu siswa kelas III.C (eksperimen) yang berjumlah 20 siswa.

Pada pelaksanaan media *snake ladder game* ini tiap kelompok kurang lebih menjawab 85 soal dikarenakan tidak semua kolom ditempati karena menyesuaikan dengan jumlah dadu yang muncul ketika dilemparkan.

Adapun gambaran pelaksanaan pembelajaran menggunakan media *snake ladder game* bisa dilihat pada gambar berikut ini :



Gambar 4

Peneliti dan Siswa Memulai Pembelajaran



Gambar 5

Kelompok siswa berdiskusi untuk menjawab soal pada kartu soal



Gambar 6

Perwakilan kelompok mempresentasikan jawaban dipapan tulis



Gambar 7

Peneliti memeriksa hasil jawaban siswa dipapan tulis dan menerangkan ke seluruh siswa

Berdasarkan tabel lembar observasi mengenai aktivitas guru pada halaman 93 menunjukkan bahwa skor rata-rata pada observasi pertemuan pertama 51 (sangat baik), pertemuan ke dua 53,5 (sangat baik), pertemuan ke tiga 54 (sangat baik), dan pertemuan ke empat 54 (sangat baik) dan memperoleh jumlah rata-rata keseluruhan sebesar 53,125. Hal ini menunjukkan bahwa aktivitas guru di MIS 05 Darussalam Kepahiang sangat baik.

Sedangkan berdasarkan tabel lembar observasi mengenai aktivitas siswa pada halaman 95 menunjukkan bahwa skor rata-rata pada observasi pertemuan pertama 47,5 (sangat baik), pertemuan kedua 52 (sangat baik), pertemuan ketiga 51 (sangat baik) dan pertemuan ke empat 53,5 (sangat baik) sehingga diperoleh jumlah rata-rata keseluruhan sebesar 51. Hal ini menunjukkan bahwa aktivitas siswa di MIS 05 Darussalam Kepahiang sangat baik. Untuk lebih jelas hasil lembar observasi guru dan siswa bisa dilihat pada lembar halaman 93-95.

2. Hasil *Pre-test* dan *Post-test* Kelas Eksperimen (III. C)

Berikut ini disajikan hasil penelitian berupa tes, dimana ada dua tes yang dilakukan yaitu *Pre-test* dan *Post-test*. Berikut adalah hasil nilai *Pre-test* dan *Post-test* peserta didik kelas Eksperimen, yaitu sebagai berikut:

a. Nilai *Pre-test* Kelas Eksperimen

Pre-test ini dilaksanakan pada hari selasa, tanggal 23 mei 2023 dijam pertama 07:30 s/d 08:30 dengan jumlah siswa 20 orang.

Tabel 4. 1
Nilai *Pre-test* kelas eksperimen (III.C)

No.	Nama Siswa Kelas C	Nilai Pretest
1	Agam Abdillah Pratama	60
2	Anabella Ririshazia	70
3	Fadya Jamil Annida	55
4	Fathan Al-Fahri Ramdan	65
5	Geyshila Zahir El Bilqis	55
6	Ghifary Sargary Armand	55
7	Gian Aditya	65
8	Hani Raisa	60
9	Hesti Alya Hasna	70
10	Iffa Astila Rahma	65
11	Ilham Pratama Paldian	60
12	M. Fathir Rahman	65
13	M. Nabil Radinka R	55
14	Muhammad Randy F	45
15	Sadan Hamizan Rahen	60
16	Sonny Dwi Saputra	80
17	Vera Amelia	60
18	Zafirah Syarah	65
19	Zahir Muhammad Syafiq	75
20	Zikri Yazid Syahil	65
	Jumlah	1250
	Rata-rata	62.5

Berdasarkan tabel 4. 1 diketahui bahwa jumlah keseluruhan nilai *pre-test* siswa kelas eksperimen mencapai 1250 dengan nilai rata-rata 62.5.

b. Nilai *Post-test* Kelas Eksperimen

Post-test ini dilaksanakan pada hari senin, tanggal 05 juni 2023 dijam pertama 07:30 s/d 08:30 dengan jumlah siswa 20 orang.

Tabel 4. 2
Nilai *Post-test* kelas eksperimen (III.C)

No.	Nama Siswa Kelas C	Nilai Posttest
1	Agam Abdillah Pratama	85
2	Anabella Ririshazia	85

No.	Nama Siswa Kelas C	Nilai Posttest
3	Fadya Jamil Annida	80
4	Fathan Al-Fahri Ramdan	85
5	Geysyila Zahir El Bilqis	85
6	Ghifary Sargary Armand	85
7	Gian Aditya	75
8	Hani Raisa	80
9	Hesti Alya Hasna	75
10	Iffa Astila Rahma	75
11	Ilham Pratama Paldian	65
12	M. Fathir Rahman	75
13	M. Nabil Radinka R	80
14	Muhammad Randy F	70
15	Sadan Hamizan Rahen	85
16	Sonny Dwi Saputra	90
17	Vera Amelia	65
18	Zafirah Syarah	80
19	Zahir Muhammad Syafiq	65
20	Zikri Yazid Syahil	75
	Jumlah	1560
	Rata-rata	78

Berdasarkan tabel 4. 2 diketahui bahwa jumlah keseluruhan nilai *post-test* siswa kelas eksperimen mencapai 1560 dengan nilai rata-rata 78. Dapat dilihat bahwasannya setelah dilakukan treatment nilai *post-test* kelas eksperimen naik dengan pesat.

c. Perhitungan Standar Deviasi *Pre-test* Kelas Eksperimen

Di bawah ini tabel penolong untuk mencari standar deviasi nilai peserta didik kelas eksperimen pada *Pre-test*, yaitu:

Tabel 4. 3
Standar Deviasi Nilai *Pre-test* Kelas Eksperimen

No	X	X ²	x	x ²
1	60	3600	-2,5	6,25
2	70	4900	7,5	56,25

3	55	3025	-7,5	56,25
4	65	4225	2,5	6,25
5	55	3025	-7,5	56,25
6	55	3025	-7,5	56,25
7	65	4225	2,5	6,25
8	60	3600	-2,5	6,25
9	70	4900	7,5	56,25
10	65	4225	2,5	6,25
11	60	3600	-2,5	6,25
12	65	4225	2,5	6,25
13	55	3025	-7,5	56,25
14	45	2025	-17,5	306,25
15	60	3600	-2,5	6,25
16	80	6400	17,5	306,25
17	60	3600	-2,5	6,25
18	65	4225	2,5	6,25
19	75	5625	12,5	156,25
20	65	4225	2,5	6,25
	1250	79300	0	1175

Keterangan :

X : Nilai *Pre-test* tiap siswa

x : Hasil dari nilai pre-test dikurangi nilai rata-rata.

Selanjutnya dimasukkan ke dalam tabulasi frekuensi, dengan mean rata-rata 62,5. Adapun standar deviasi perhitungan sebagai berikut:

$$SD = \sqrt{\frac{\sum x^2}{N}} = \sqrt{\frac{1175}{20}} = \sqrt{58,75} = 7,66$$

Selanjutnya menetapkan kelompok atas, tengah, dan bawah dengan memasukkan ke dalam rumus sebagai berikut:

—————→ Tinggi

$$M + 1.SD = 62,5 + 7,66 = 70,16$$

—————→ Sedang

$$M - 1.SD = 62,5 - 7,66 = 54,86$$

—————→ Rendah

Keterangan :

Tanda panah diatas digunakan untuk membatasi antara nilai dengan kriteria tinggi, sedang dan rendah.

Tabel 4. 4
Kategori *Pre-test* Kelas Eksperimen

No	Nilai <i>Pre-test</i>	Kategori	Frekwensi	Persentase
1	$X \geq 70,16$	Tinggi	4	20%
2	$54,86 \leq X < 70,16$	Sedang	15	75%
3	$X < 54,86$	Rendah	1	5%
Jumlah			20	100%

Dari analisis di atas, dapat disimpulkan bahwa pada nilai *pre-test* kelas III.C (kelas eksperimen), terdapat 4 peserta didik di kelompok tinggi (20%), 15 peserta didik kelompok sedang (75%), dan 1 peserta didik di kelompok rendah (5%).

d. Perhitungan Standar Deviasi *Post-test* Kelas Eksperimen

Di bawah ini tabel penolong untuk mencari standar deviasi nilai peserta didik kelas eksperimen pada *Post-test*, yaitu:

Tabel 4. 5
Standar Deviasi *Post-test* Kelas Eksperimen

No	X	X ²	x	x ²
1	85	7225	7	49
2	85	7225	7	49
3	80	6400	2	4
4	85	7225	7	49

No	X	X ²	x	x ²
5	85	7225	7	49
6	85	7225	7	49
7	75	5625	-3	9
8	80	6400	2	4
9	75	5625	-3	9
10	75	5625	-3	9
11	65	4225	-13	169
12	75	5625	-3	9
13	80	6400	2	4
14	70	4900	-8	64
15	85	7225	7	49
16	90	8100	12	144
17	65	4225	-13	169
18	80	6400	2	4
19	65	4225	-13	169
20	75	5625	-3	9
	1560	122750	0	1070

Keterangan :

X : Nilai *Post-test* tiap siswa

x : Hasil dari nilai post-test dikurangi nilai rata-rata.

Selanjutnya dimasukkan ke dalam tabulasi frekwensi, dengan mean rata-rata 78. Adapun standar deviasi perhitungan sebagai berikut:

$$SD = \sqrt{\frac{\sum x^2}{N}} = \sqrt{\frac{1070}{20}} = \sqrt{53,3} = 7,30$$

Kemudian menetapkan kelompok atas, tengah, dan bawah dengan memasukkan ke dalam rumus sebagai berikut:

—————→ Tinggi

$$M + 1.SD = 78 + 7,30 = 85,3$$

—————→ Sedang

$$M - 1.SD = 78 - 7,30 = 70,7$$

—————→ Rendah

Keterangan :

Tanda panah diatas digunakan untuk membatasi antara nilai dengan kriteria tinggi, sedang dan rendah.

Tabel 4. 6
Kategori *Post-test* Kelas Eksperimen

No	Nilai <i>Post-test</i>	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	$X \geq 85,3$	Tinggi	1	5%
2	$70,7 \leq X < 85,3$	Sedang	15	75%
3	$X < 70,7$	Rendah	4	20%
Jumlah			20	100%

Dari analisis diatas, dapat disimpulkan bahwa pada nilai *post test* kelas III.C (kelas eksperimen), terdapat 1 peserta didik di kelompok tinggi (5%), 15 peserta didik di kelompok sedang (75%), dan 4 peserta didik di kelompok rendah (20%).

3. Hasil *Pre-test* dan *Post-test* Kelas Kontrol (III. B)

Berikut ini disajikan hasil penelitian berupa tes, ada dua tes yang dilakukan di kelas kontrol dimana pembelajaran menggunakan buku cetak sekolah, yaitu *Pre-test* dan *Post-test*. Berikut ini adalah hasil nilai *Pre-test* dan *Post-test* peserta didik kelas kontrol, yaitu sebagai berikut:

a. Nilai *Pre-test* Kelas Kontrol

Pre-test ini dilaksanakan pada hari selasa, tanggal 23 mei 2023 dijam kedua 08:30 s/d 09:30 dengan jumlah siswa 20 orang.

Tabel 4. 7

Tabel Nilai Pre-test Kelas Kontrol (III.B)

No.	Nama Siswa Kelas B	Nilai Pretest
1	Alrezta Ramadhan MD	60
2	Amira Dzakia Irawan	60
3	Arya Dzakia Irawan	60
4	Bagas Zafail Sidiq	70
5	Cantika Lovely Kenderi	50
6	Fahmi Ammar Jerlyhan	60
7	Faiq Aldebran El Muhktar	60
8	Kaffah Rasyqul Abid Pranaja	55
9	Kamal Mustofa	65
10	Mikhayla Fathiya Putri	60
11	Muhammad Dafin Alfatih	70
12	Naura Alisakhaira	75
13	Nur'aina Salsabil	65
14	Rega Harloza Bakri	60
15	Sozhi Caedere Bilqis Lahagu	50
16	Tiara Puri Lapenja	60
17	Yoza Saputra	70
18	Zeni Aprilian	50
19	Zikry Ramadan	80
20	Ziyo Andika P	75
	Jumlah	1255
	Rata-rata	62.75

Berdasarkan tabel 4. 7 diketahui bahwa jumlah keseluruhan nilai *pre-test* siswa kelas control mencapai mencapai 1255 dengan nilai rata-rata 62.75.

b. Nilai *Post-test* Kelas Kontrol

Post-test ini dilaksanakan pada hari senin, tanggal 05 juni 2023 dijam kedua 08:30 s/d 09:30 dengan jumlah siswa 20 orang.

Tabel 4. 8
Nilai *Post-test* Kelas Kontrol (III.B)

No.	Nama Siswa Kelas B	Nilai Posttest
1	Alrezta Ramadhan MD	75
2	Amira Dzakia Irawan	70
3	Arya Dzakia Irawan	65
4	Bagas Zafail Sidiq	75
5	Cantika Lovely Kenderi	65
6	Fahmi Ammar Jerlyhan	60
7	Faiq Aldebran El Muhktar	65
8	Kaffah Rasyqul Abid Pranaja	60
9	Kamal Mustofa	65
10	Mikhayla Fathiya Putri	60
11	Muhammad Dafin Alfatih	85
12	Naura Alisakhaira	80
13	Nur'aina Salsabil	75
14	Rega Harloza Bakri	70
15	Sozhi Caedere Bilqis Lahagu	60
16	Tiara Puri Lapenja	70
17	Yoza Saputra	80
18	Zeni Aprilian	60
19	Zikry Ramadan	85
20	Ziyo Andika P	75
	Jumlah	1400
	Rata-rata	70

Berdasarkan tabel 4. 8 diketahui bahwa jumlah keseluruhan nilai *post-test* siswa kelas kontrol mencapai 1400 dengan nilai rata-rata 70.

c. Perhitungan Standar Deviasi Pre-test Kelas Kontrol

Di bawah ini tabel penolong untuk mencari standar deviasi nilai peserta didik kelas kontrol pada *Pre-test*, yaitu:

Tabel 4. 9
Standar Deviasi *Pre-test* Kelas Kontrol

No	X	X ²	x	x ²
1	60	3600	-2.75	7.5625
2	60	3600	-2.75	7.5625
3	60	3600	-2.75	7.5625
4	70	4900	7.25	52.5625
5	50	2500	-12.75	162.5625
6	60	3600	-2.75	7.5625
7	60	3600	-2.75	7.5625
8	55	3025	-7.75	60.0625
9	65	4225	2.25	5.0625
10	60	3600	-2.75	7.5625
11	70	4900	7.25	52.5625
12	75	5625	12.25	150.0625
13	65	4225	2.25	5.0625
14	60	3600	-2.75	7.5625
15	50	2500	-12.75	162.5625
16	60	3600	-2.75	7.5625
17	70	4900	7.25	52.5625
18	50	2500	-12.75	162.5625
19	80	6400	17.25	297.5625
20	75	5625	12.25	150.0625
	1255	80125	0	1373.75

Keterangan :

X : Nilai *Pre-test* tiap siswa

x : Hasil dari nilai pre-test dikurangi nilai rata-rata.

Selanjutnya dimasukkan ke dalam tabulasi frekwensi, dengan mean rata-rata 62,75. Adapun standar deviasi perhitungan sebagai berikut:

$$SD = \sqrt{\frac{\sum x^2}{N}} = \sqrt{\frac{1373}{20}} = \sqrt{68,65} = 8,28$$

Kemudian menetapkan kelompok atas, tengah, dan bawah dengan memasukkan ke dalam rumus sebagai berikut:

	→ Tinggi
$M + 1.SD = 62,75 + 8,28 = 71,03$	
	→ Sedang
$M - 1.SD = 62,75 - 8,28 = 54,47$	
	→ Rendah

Keterangan :

Tanda panah diatas digunakan untuk membatasi antara nilai dengan kriteria tinggi, sedang dan rendah.

Tabel 4. 10

Kategori *Pre-test* Kelas Kontrol

No	Nilai <i>Pre-test</i>	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	$X \geq 71,03$	Tinggi	3	15%
2	$54,47 \leq X < 71,03$	Sedang	14	70%
3	$X < 54,47$	Rendah	3	15%
Jumlah			20	100%

Dari analisis di atas, dapat disimpulkan bahwa pada nilai *pre-test* kelas III.B (kelas kontrol), terdapat 3 peserta didik di kelompok tinggi (15%), 14 peserta didik di kelompok sedang (70%), dan 3 peserta didik di kelompok rendah (15%).

d. Perhitungan Standar Deviasi *Post test* Kelas Kontrol

Di bawah ini tabel penolong untuk mencari standar deviasi nilai peserta didik kelas kontrol pada *Post-test*, yaitu:

Tabel 4. 11
Standar Deviasi *Post test* Kelas Kontrol

No	X	X ²	x	x ²
1	75	5625	5	25
2	70	4900	0	0
3	65	4225	-5	25
4	75	5625	5	25
5	65	4225	-5	25
6	60	3600	-10	100
7	65	4225	-5	25
8	60	3600	-10	100
9	65	4225	-5	25
10	60	3600	-10	100
11	85	7225	15	225
12	80	6400	10	100
13	75	5625	5	25
14	70	4900	0	0
15	60	3600	-10	100
16	70	4900	0	0
17	80	6400	10	100
18	60	3600	-10	100
19	85	7225	15	225
20	75	5625	5	25
	1400	99350	0	1350

Keterangan :

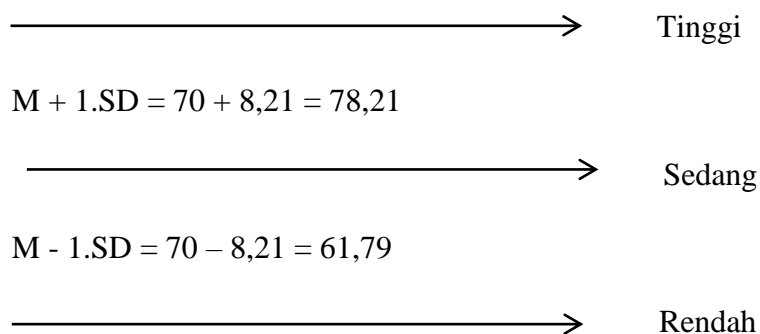
X : Nilai *Post-test* tiap siswa

x : Hasil dari nilai post-test dikurangi nilai rata-rata.

Selanjutnya dimasukkan ke dalam tabulasi frekwensi, dengan mean rata-rata 70. Adapun standar deviasi perhitungan sebagai berikut:

$$SD = \sqrt{\frac{\sum x^2}{N}} = \sqrt{\frac{1350}{20}} = \sqrt{67,5} = 8,21$$

Kemudian menetapkan kelompok atas, tengah, dan bawah dengan memasukkan ke dalam rumus sebagai berikut:



Keterangan :

Tanda panah diatas digunakan untuk membatasi antara nilai dengan kriteria tinggi, sedang dan rendah.

Tabel 4. 12

Kategori *Post-test* Kelas Kontrol

No	Nilai Post-Test	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	$X \geq 78,21$	Tinggi	4	20%
2	$61,79 \leq X < 78,21$	Sedang	11	55%
3	$X < 61,79$	Rendah	5	25%
Jumlah			20	100%

Dari analisis diatas, dapat disimpulkan bahwa pada nilai *post-test* kelas III.B (kelas kontrol), terdapat 4 peserta didik di kelompok tinggi (20%), 11 peserta didik kelompok sedang (55%), dan 5 peserta didik di kelompok rendah (25%).

4. Perbandingan Nilai Pre-test dan Post-test antara Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Adapun hasil penelitian yang telah penulis lakukan di MIS 05 Darussalam Kepahiang pada kelas III.C (kelas eksperimen) dan kelas III.B (kelas kontrol) dapat penulis rincikan perbedaan hasil belajar Matematika yang menggunakan media *snake ladder game* dan media buku cetak, dalam tabel berikut:

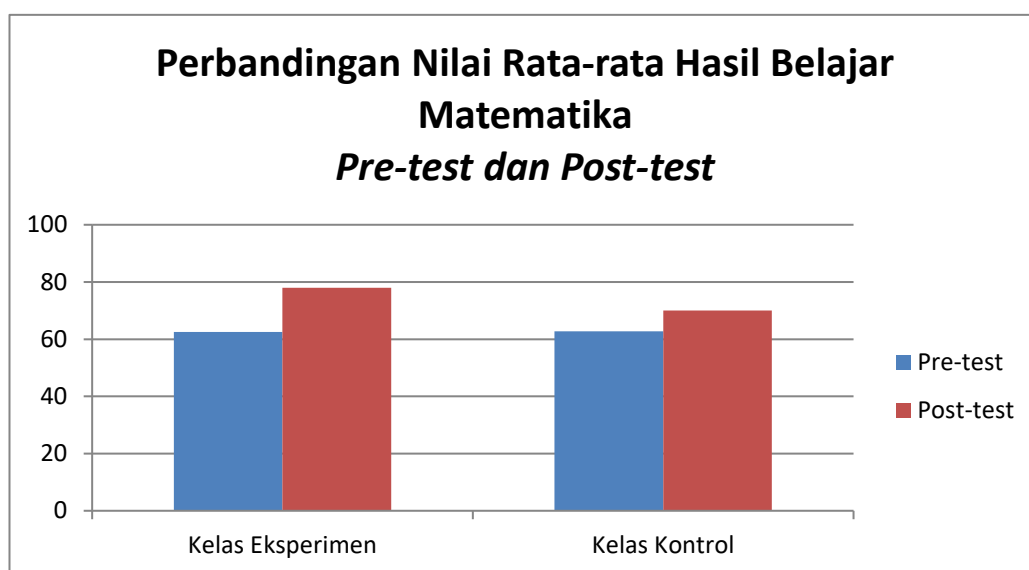
Tabel 4. 13
Perbandingan Nilai Rata-rata Hasil Belajar Matematika
Kelas III.C (Kelas Eksperimen) dan Kelas III.B (Kelas Kontrol)

No	Kelas	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>
1	III.C Kelas Eksperimen	62,5	78
2	III.B Kelas Kontrol	62,75	70

Dari tabel di atas, diketahui nilai rata-rata hasil belajar *pre-test* antara kelas eksperimen (62,5) dan kelas kontrol (62,75) hanya berbeda 0,25 lebih unggul kelas kontrol. Namun, setelah kelas eksperimen dilakukan *treatment* pembelajaran dengan menggunakan media *snake ladder game*, nilai rata-rata menjadi naik dengan pesat, yaitu nilai rata-rata *post-treatment* kelas eksperimen (78) dan kelas kontrol (70), menjadikan nilai rata-rata hasil belajar tematik peserta didik eksperimen lebih unggul 8 angka dibandingkan kelas kontrol. Dengan kata lain dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media

snake ladder game terhadap hasil belajar matematika siswa kelas III MIS 05 Darussalam Kepahiang.

Berikut adalah grafik perbandingan skor *pre-treatment* dan *post-treatment* antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol yang disajikan dalam gambar di bawah ini:



Gambar 4. 5

Grafik Perbandingan Nilai Rata-rata Hasil Belajar Matematika

Pre-treatment dan Post-Treatment

antara Kelas III.C (Eksperimen) dengan Kelas III.B (Kontrol)

B. Analisis Data

1. Uji Normalitas Data

Berdasarkan uji normalitas menggunakan uji normalitas Shapiro-Wilk pada aplikasi SPSS versi 23 diperoleh nilai signifikansi pada *pre-test* kelas

ekperimen sebesar 0,414 , nilai *post-test* kelas ekperimen sebesar 0,050. Sedangkan nilai *pre-test* kelas kontrol sebesar 0,124, nilai *post-test* kelas kontrol sebesar 0,052. Hasil yang diperoleh dari pengujian ini memenuhi kriteria normalitas pada uji normalitas Shapiro-Wilk yaitu apabila nilai sig. ($\geq 0,05$), maka dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal.

Tabel 4. 14 Uji Normalitas Data

Tests of Normality							
	Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Belajar Matematika	Pre-test Eksperiment (Media Snake Ledder Game)	.175	20	.109	.953	20	.414
	Post_test Eksperiment (Media Snake Ledder Game)	.175	20	.112	.905	20	.050
	Pre-test Kontrol (Konvensional)	.227	20	.008	.925	20	.124
	Post-test Kontrol (Konvensional)	.173	20	.117	.905	20	.052
a. Lilliefors Significance Correction							

2. Uji Homogenitas

Berdasarkan hasil pengujian homogenitas dengan pengambilan data nilai *pos-ttest* kelas eksperimen dan kontrol maka selanjutnya nilai Sig. dibandingkan dengan 0,05. Dengan dasar pengambilan keputusan nilai Sig.. sebesar $0,551 > 0,05$ sehingga data yang diujikan homogen.

Tabel 4. 15 Uji Homogenitas Data

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar Matematika Siswa	Based on Mean	.362	1	38	.551
	Based on Median	.475	1	38	.495
	Based on Median and with adjusted df	.475	1	37.787	.495
	Based on trimmed mean	.396	1	38	.533

3. Uji Hipotesis

Untuk menganalisis pengaruh media *snake ladder game* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas III MIS 05 Darussalam Kepahiang, peneliti mengujinya menggunakan aplikasi *SPSS versi 23*.

Dari hasil output, diketahui bahwa nilai $t = 3,170$ dengan nilai signifikansi sebesar 0,003 kurang dari ($<$) 0,05. yang berarti hipotesis kerja (H_a) dalam penelitian ini diterima, yaitu terdapat pengaruh media snake ladder game terhadap hasil belajar matematika siswa kelas III MIS 05 Darussalam kepahiang.

Tabel 4. 16 Uji Hipotesis

Independent Samples Test									
Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means							
F	Sig.	T	df	Sig. (2- tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference		
							Lower	Upper	

hasil_belajar	Equal variances assumed	.362	.551	3.170	38	.003	8.000	2.524	2.891	13.109
	Equal variances not assumed			3.170	37.498	.003	8.000	2.524	2.889	13.111

C. Pembahasan

1. Pelaksanaan Media *Snake Ladder Game*

Media *snake ladder game* (permainan ular tangga) merupakan media 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. Hal ini sesuai dengan pendapat Rahina bahwa media pembelajaran *snake ladder game* (ular tangga) merupakan media yang efektif untuk meningkatkan daya serap dan pemahaman peserta didik dalam pembelajaran.⁵²

Adapun manfaat media *snake ladder game* (permainan ular tangga) yaitu : (1) Memberikan ilmu pengetahuan kepada anak melalui proses pembelajaran bermain sambil belajar; (2) Merangsang pengembangan daya pikir, daya cipta, dan bahasa agar mampu menumbuhkan sikap, mental, serta akhlak yang baik; (3) Menciptakan lingkungan bermain yang menarik,

⁵² Anjelina Wati, *Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar*, Vol. 2– No. 1, (2021), hlm. 70

memberikan rasa aman, dan menyenangkan; (4) Mengenal kalah dan menang; (5) Belajar kerja sama dan menunggu giliran.⁵³

Manfaat dari media *snake ladder game* (permainan ular tangga) telah dibuktikan dalam penelitian yang dilakukan oleh Imam Baiquni dalam judul skripsinya “Pengaruh Media Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Matematika oleh Peserta Didik Kelas III SD Islam Terpadu Thariq Bin Ziyad Kota Bekasi”⁵⁴. Hal tersebut juga terbukti dalam penelitian Tipani Liani Dewi, Dadang Kurnia, dan Regina Lichteria Panjaitan dalam judul skripsinya “Penggunaan Media Permainan Ular Tangga Pada Pembelajaran PIPS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pembagian Wilayah Waktu Di Indonesia Kelas V SDN Sindang I”⁵⁵.

Adapun pelaksanaan media *snake ladder game* dilakukan pada hari rabu, tanggal 24 mei 2023 di kelas III.C (eksperimen). Pada pelaksanaan media *snake ladder game* dikelas eksperimen peneliti membagi siswa menjadi beberapa kelompok dengan cara pengambilan undian dan mendapatkan hasil kelompok terbagi menjadi 5 kelompok dengan masing-masing anggota 4 orang. Adapun langkah-langkah media *snake ladder game* sebagai berikut; a) Pemain dibagi kedalam beberapa kelompok, b) Pemain mulai dengan melempar dadu dan menempati kotak sesuai angka yang sesuai, c) Pemain berdiskusi bersama kelompok untuk menjawab soal dari kartu soal sesuai

⁵³ Siti Rahma, *Media Ular Tangga Meningkatkan Kemahiran Membaca Bahasa Arab Sederhana*, (NTB: Penerbit P4I,2023), ISBN:9786238131594, 6238131594, hlm. 18

⁵⁴ Imam Baiquni, *Pengaruh Media Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Matematika*, *Jurnal Kajian Pendidikan Matematika*, JKPM, Vol.01, No.02, 01 Jun 2016. hlm. 203

⁵⁵ Tipani Liani Dewi, Dadang Kurnia dan Regina Lichteria Panjaitan, *Pengaruh Media Permainan Ular Tangga Pada Pembelajaran PIPS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pembagian Wilayah Waktu Di Indonesia*, *Jurnal Pena Ilmiah*: Vol 2, No 1 (2017), hlm. 2100

nomor kotak yang ditempati, d) Jika berhasil menjawab dengan benar pemain dapat menempati kotak tersebut, namun jika salah pemain mundur satu langkah, e) Jika kotak yang ditempati adalah kotak tangga maka pemain dapat menaiki tangga tersebut apabila berhasil menjawab soal dengan benar, namun jika salah maka pemain tetap di kotak tersebut tanpa menaiki tangga, f) Jika kotak yang ditempati adalah kotak ular maka pemain yang dapat menjawab dengan benar tetap di kotak tersebut, namun jika salah maka pemain harus menuruni ular, g) Kelompok Pemain dinyatakan menang apabila telah mencapai kotak finish.

2. Hasil *Pre-test* dan *Post-test* Kelas Eksperimen (III.C)

Diketahui nilai rata-rata hasil belajar matematika pada kelas eksperimen (III.C) disaat *pre-test* yaitu (62,5), namun setelah dilakukan beberapa kali treatment dengan menggunakan media *snake ladder game* nilai rata-rata menjadi naik dengan nilai rata-rata *post-test* yaitu (78).

3. Hasil *Pre-test* dan *Post-test* Kelas Kontrol (III.B)

Sedangkan pada kelas control (III.B) nilai rata-rata hasil belajar matematika disaat *pre-test* (62,75), dan nilai rata-rata disaat *post-test* yaitu (70).

4. Pengaruh Media *Snake Ladder Game* Terhadap Hasil Belajar Matematika

Hasil belajar matematika siswa ini difokuskan pada hasil belajar kognitif siswa dengan acuan teori Taksonomi Bloom yang tercantum pada setiap butir soal *pretest* dan *posttest*. Menurut Bloom, hafalan sebenarnya merupakan tingkatan terendah dalam kemampuan berpikir (*thinking*

behavior). Masih banyak level lain yang lebih tinggi yang harus dicapai agar proses pembelajaran dapat menghasilkan siswa yang kompeten di bidangnya. Ranah kognitif terdiri atas enam level, yaitu: (1) mengingat, (2) memahami, (3) menerapkan, (4) menganalisis, (5) mengevaluasi, dan (6) menciptakan.

Diketahui nilai rata-rata hasil belajar *pre-test* antara kelas eksperimen (62,5) dan kelas kontrol (62,75) hanya berbeda 0,25 lebih unggul kelas kontrol. Namun, setelah kelas eksperimen dilakukan *treatment* pembelajaran dengan menggunakan media snake ladder game, nilai rata-rata menjadi naik dengan pesat, yaitu nilai rata-rata *post-treatment* kelas eksperimen (78) dan kelas kontrol (70), menjadikan nilai rata-rata hasil belajar matematika peserta didik eksperimen lebih unggul 8 angka dibandingkan kelas kontrol. Yang artinya hasil belajar matematika peserta didik di kelas III.C yang pembelajarannya menggunakan media *snake ladder game* lebih bagus dibandingkan hasil belajar kelas kontrol yang hanya menggunakan buku cetak sebagai media pembelajaran matematika.

Peningkatan hasil *pre test* nilai rata-rata kelas eksperimen yaitu dari 62,5 naik menjadi 78 pada nilai rata-rata *post test*. Penggunaan media snake ladder game memiliki dampak yang positif bagi peserta didik sehingga peserta didik lebih antusias dan senang dalam melakukan pembelajaran. Peserta didik tidak hanya mendengar penjelasan guru tetapi peserta didik dapat melihat langsung objek serta peserta didik langsung bisa mempraktekkan media *snake ladder game* tersebut. Media *snake leader game* berfungsi untuk memberikan ilmu pengetahuan kepada anak melalui belajar

sambil bermain, merangsang pengembangan daya pikir serta menciptakan lingkungan belajar yang menarik.

Lebih besarnya hasil belajar Matematika antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol ini, karena pada kelas eksperimen menuntut guru lebih berperan aktif, kreatif, dan peserta didik bisa langsung melihat contoh dari materi yang diajarkan oleh guru. Sesuai dengan kelebihan dari media *snake ledder game*, yaitu: Dapat menarik perhatian siswa karena menyenangkan siswa jadi bisa belajar sambil bermain; Siswa tidak belajar sendiri, melainkan berkelompok; Dapat memudahkan siswa belajar karena dibantu dengan gambar yang ada dalam permainan ular tangga; Dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar; Dan dapat merangsang siswa dalam memecahkan masalah pecahan biasa.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

1. Pada kegiatan pembelajaran pertemuan pertama sampai keempat pelaksanaan media snake ladder game (permainan ular tangga) dikelas eksperimen (III-C), menunjukkan bahwa kegiatan atau aktivitas guru dan siswa dalam pembelajaran menggunakan media snake ladder game adalah sangat baik pada pelaksanaan media snake ladder game siswa dibagi menjadi 5 kelompok dengan sistem undian dan masing-masing kelompok terdiri dari 4 siswa. Tiap kelompok memberikan 1 siswa untuk menjadi perwakilan pemain sedangkan 3 lainnya membantu untuk menjawab soal-soal pada kartu soal.
2. Diketahui nilai rata-rata hasil belajar matematika pada kelas eksperimen (III-C) disaat pre-test yaitu 62,5 namun setelah dilakukan beberapa kali treatment dengan menggunakan media snake ladder game nilai rata-rata menjadi naik dengan rata-rata post-test yaitu 78.
3. Sedangkan pada kelas kontrol (III-B) nilai rata-rata hasil belajar matematika disaat pre-test 62,75 dan nilai rata-rata disaat post-test yaitu 70.
4. Diketahui nilai rata-rata hasil belajar *pre-test* antara kelas eksperimen (62,5) dan kelas kontrol (62,75) hanya berbeda 0,25 lebih unggul kelas kontrol. Namun, setelah kelas eksperimen dilakukan *treatment* pembelajaran dengan

menggunakan media snake ladder game, nilai rata-rata menjadi naik dengan pesat, yaitu nilai rata-rata *post-treatment* kelas eksperimen (78) dan kelas kontrol (70), menjadikan nilai rata-rata hasil belajar matematika peserta didik eksperimen lebih unggul 8 angka dibandingkan kelas kontrol. Yang artinya hasil belajar matematika peserta didik di kelas III.C yang pembelajarannya menggunakan media *snake ladder game* lebih bagus dibandingkan hasil belajar kelas kontrol yang hanya menggunakan buku cetak sebagai media pembelajaran Matematika.

B. Saran

Hasil yang dapat diperoleh di dalam penelitian ini diharapkan bisa memberikan kontribusi bagi beberapa pihak sebagai sebuah masukan yang bisa bermanfaat demi sebuah kemajuan di masa yang akan datang. Adapun pihak-pihak tersebut adalah sebagai berikut:

1. Penelitian yang akan Datang

Peneliti yang selanjutnya diharapkan menggunakan periode pengamatan yang lebih panjang agar bisa mendapatkan hasil yang jauh lebih baik, dan memasukan variabel lain.

2. Guru

Guru hendaknya lebih banyak menggunakan media pembelajaran maupun metode yang bervariasi agar pembelajaran Matematika lebih menarik minat siswa sehingga hasil belajar siswa lebih bagus.

3. Peserta Didik

Siswa diharapkan mendapatkan nilai yang maksimal, maka harus bagi siswa belajar lebih giat jangan ribut di kelas dan memperhatikan ketika guru sedang menjelaskan, jika kurang paham atau kurang jelas cobalah untuk bertanya dengan guru dan jangan diam saja. Siswa juga seharusnya meningkatkan hasil belajar Matematika juga mata pelajaran lainnya, karena hasil belajar bisa memberi dorongan dan motivasi untuk terus semangat belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Abu, A., & Widodo, S. (2004). Psikologi belajar. *Jakarta: Rineka Cipta.*
- Afifah, N., & Hartatik, S. (2019). Pengaruh Media Permainan Ular Tangga terhadap Motivasi Belajar pada Pelajaran Matematika Kelas II SD Kemala Bhayangkari 1 Surabaya. *MUST: Journal of Mathematics Education, Science and Technology*, 4(2), 209-216.
- Alimni. 2017. *Peranan Pendekatan Deepdialogue and Critical Thinking (DD&CT) untuk Meningkatkan Mutu Proses dan Hasil Belajar PAI Peserta Didik Kelas VIII SMPN 20 Kota Bengkulu.* Jurnal Anzom. Vol. 2, No. 2
- Ananda Santoso, 2002, *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia* ,Surabaya: Pustaka Dua
- Arikunto . 2005, *Manajemen Penelitian* , Jakarta : Rineka Cipta
- Arikunto, Suharsimi. 2016. *Manajemen Penelitian.* Jakarta: Rineka Cipta.
- Ariyanto, B., Chamidah, A., & Suryandari, S. (2020). Pengembangan Media Ular Tangga Terhadap Pembelajaran Matematika Materi Pecahan Sederhana Pada Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(16650001),
- Asrori, M. (2013). Pengertian, tujuan dan ruang lingkup strategi pembelajaran. *Madrasah: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 5(2), 26
- Audie, N. (2019, May). Peran media pembelajaran meningkatkan hasil belajar peserta didik. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP* (Vol. 2, No. 1, pp. 586-595).
- Ayudia, A., Suryanto, E., & Waluyo, B. (2017). Analisis kesalahan penggunaan bahasa indonesia dalam laporan hasil observasi pada siswa smp. *Basastra*, 4(1)

- Baiquni, I. (2016). Penggunaan media ular tangga terhadap hasil belajar metematika. *JKPM (Jurnal Kajian Pendidikan Matematika)*, 1(2), 193-203.
- Daryanto. 2010. *“Evaluasi Pendidikan”*. (Jakarta: Rhineka Cipta).
- Daryanto. 2013. *Inovasi Pembelajaran Efektif*. Bandung: Yrama Widya.
- Dewi, T. L., Kurnia, D., & Panjaitan, R. L. (2017). Penggunaan media permainan ular tangga pada pembelajaran PIPS untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi pembagian wilayah waktu di Indonesia. *Jurnal Pena Ilmiah*, 2(1), 2091-2100.
- Didi Pianda, 2018, *Kinerja Guru*, Jawa Barat: Jejak
- Dimiyati dan Mudjiono, 2002, *Belajar dan pembelajaran* ,Cet. II; Jakarta: PT Rineka Cipta,
- Gunawan, I., & Palupi, A. R. (2016). Taksonomi Bloom–revisi ranah kognitif: kerangka landasan untuk pembelajaran, pengajaran, dan penilaian. *Premiere educandum: jurnal pendidikan dasar dan pembelajaran*, 2(02).
- Hardianto. 2011. *Media Pembelajaran dalam Pendidikan Agama Islam*, (Jurnal Pendidikan Islam: Vol. 3, No. 1
- Hosnan, M. (2014). *Pendekatan Saintifik dan Konstektual Dalam Pembelajaran Abad 21 Kunci Sukses Implementasi Kurikulum 2013*. Bogor: Ghalia Indonesia, 242.
- Husaini, U. (2017). Purnomo Setiady. *Metodologi Penelitian Sosial*, Jakarta: Bumi Aksara.
- Ihsani, A. F. A., & Febriyanti, N. (2021). Etika Komunikasi Sebagai Kontrol Kesalehan Virtual dalam Perilaku Bermedia Masyarakat di Era Digital. *Jurnal Al Azhar Indonesia Seri Ilmu Sosial E-ISSN*, 2745, 5920.
- Ilham, D. (2019). Menggagas pendidikan nilai dalam sistem pendidikan nasional. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 8(3), 109-122.

- Magdalena, I. (2022). *Menjadi Evaluator Pembelajaran*. CV Jejak (Jejak Publisher).
- Meutia, O. (2017). Meningkatkan Kemampuan Berhitung Penjumlahan Bilangan Bulat Menggunakan Media Mistar Hitung pada Siswa Kelas IV SD Negeri 148/IV Kota Jambi. *Jurnal Penelitian Universitas Jambi*.
- Mirdanda, A. (2018). *Motivasi berprestasi & disiplin peserta didik serta hubungannya dengan hasil belajar*. Yudha English Gallery.
- Mudrajat Kuncoro, 2014, *Metode Riset Untuk Bisnis Dan Ekonomi Islam*, Jakarta: Erlangga
- Nasaruddin, N. (2013). Karakteristik dan ruang lingkup pembelajaran matematika di sekolah. *Al-Khwarizmi: Jurnal Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam*, 1(2), 63-76.
- Novita, L., & Sundari, F. S. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Game Ular Tangga Digital. *Jurnal Basicedu*, 4(3), 716-724.
- Permadi, H. (2018). *Pengembangan Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun* (Doctoral dissertation, UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA).
- Prasetia, I. (2022). *Metodologi Penelitian Pendekatan Teori dan Praktik*. umsu press.
- Priyatno, D. (2010). *Paham analisa statistik data dengan SPSS*. Yogyakarta: Mediakom, 84, 13.
- Rahmah, N. (2013). Hakikat pendidikan matematika. *Al-Khwarizmi: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam*, 1(2), 1-10.
- Rahmah, S. (2023). *Media Ular Tangga Meningkatkan Kemahiran Membaca Bahasa Arab Sederhana*. Penerbit P4I.
- Rahmah, N. "Hakikat Pendidikan Matematika",
- Rohani, S.Ag., M.Pd, 2019. *Media Pembelajaran*, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sumatra Utara

- Sanjaya, W. (2014). *Penelitian pendidikan: jenis, metode dan prosedur* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group)
- Sarlito, 2010, *Pengantar Psikologi Umum* (Cet. II; Jakarta: Rajawali Pers)
- Setiawati, S. (2016). Penggunaan Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) dalam Pembelajaran Kosakata Baku dan Tidak Baku pada Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Gramatika: Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 2(1), 44-51.
- Siyoto, S., & Sodik, M. A. (2015). *Dasar metodologi penelitian*. literasi media publishing.
- Sofan Amri, 2013. *Peningkatan Mutu Pendidikan Sekolah Dasar dan Menengah* (Cet. I; Jakarta: Prestasi Pustakaraya)
- Sri Hartini, 2019, *Jurnal Pendidikan Konvergensi*, (Surakarta: Sang Surya Media)
- Suciati, I. (2021). Metode Permainan “Ular Tangga Matematika” pada Materi Bilangan Pecahan. *Guru Tua: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(1), 33-44.
- Sudjana N, 2016, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar* (Cet. XIX; Bandung: PT Remaja Rosdakarya)
- Sugiyono, 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif, kualitatif dan R & D*, (Bandung: Alfabeta)
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, hlm. 80
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, hlm. 82
- Suharso, A. (2012). Model pembelajaran interaktif bangun ruang 3D berbasis augmented reality. *Majalah Ilmiah SOLUSI*, 11(24).
- Sulaeman, A., & Ariyana, A. (2018). Pengaruh penggunaan model pembelajaran examples non-examples terhadap hasil belajar menulis teks berita pada siswa

kelas viii SMPN 14 Kota Tangerang. *Silampari Bisa: Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa Indonesia, Daerah, dan Asing*, 1(2), 205-215.

Syamsu, F. N., Rahmawati, I., & Suyitno, S. (2019). Keefektifan model pembelajaran stad terhadap hasil belajar matematika materi bangun ruang. *International Journal of Elementary Education*, 3(3), 344-350.

Uyanto, S. S. (2006). Pedoman Analisis Data dengan SPSS (edisi kedua). *Yogyakarta: CV. Graha Ilmu*.

Wardan, E. Y., Sesanti, N. R., & Rahayu, S. (2020, November). Pengaruh Pembelajaran melalui Game Ular Tangga Berbantuan Media Visual terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SDN Nglebak Kecamatan Bareng Kabupaten Jombang. In *Prosiding Seminar Nasional PGSD UNIKAMA* (Vol. 4, No. 1, pp. 394-400).

Wati, A. (2021). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 68-73.

L

A

M

P

I

R

A

N

Lampiran 1

Uji Normalitas Data

Tests of Normality							
	Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Belajar Matematika	Pre-test Eksperiment (Media Snake Ledder Game)	.175	20	.109	.953	20	.414
	Post_test Eksperiment (Media Snake Ledder Game)	.175	20	.112	.905	20	.050
	Pre-test Kontrol (Konvensional)	.227	20	.008	.925	20	.124
	Post-test Kontrol (Konvensional)	.173	20	.117	.905	20	.052
a. Lilliefors Significance Correction							

Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar Matematika Siswa	Based on Mean	.362	1	38	.551
	Based on Median	.475	1	38	.495
	Based on Median and with adjusted df	.475	1	37.787	.495
	Based on trimmed mean	.396	1	38	.533

Lampiran 2

Group Statistics					
	Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
hasil_belajar	post eksperimen (media snake ledder game)	20	78.00	7.504	1.678
	post kontrol (konvensional)	20	70.00	8.429	1.885

Uji Hipotesis

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
hasil_belajar	Equal variances assumed	.362	.551	3.170	38	.003	8.000	2.524	2.891	13.109
	Equal variances not assumed			3.170	37.498	.003	8.000	2.524	2.889	13.111

Lampiran 3

Lembar Observasi Aktivitas Guru

No	Indikator yang diamati	Poin Penilaian Observer							
		Pertemuan (1)		Pertemuan (2)		Pertemuan (3)		Pertemuan (4)	
		P1	P2	P1	P2	P1	P2	P1	P2
1	Guru menerima salam dari siswa dan dilanjutkan dengan doa	5	5	5	5	5	5	5	5
2	Guru memeriksa kesiapan pembelajaran dengan mengisi lembar absensi kehadiran siswa	4	5	5	5	5	5	5	5
3	Guru bertanya dan menyampaikan materi pecahan sederhana yang akan dipelajari hari ini	5	4	5	5	5	4	4	5
4	Guru menjelaskan materi	4	4	5	5	5	5	4	5
5	Guru memperkenalkan media snake ledder game dalam kegiatan pembelajaran	5	5	4	4	5	5	5	5
6	Guru menyuruh siswa secara berkelompok untuk mempraktekkan media snake ledder game dalam proses	5	5	5	4	5	5	5	5

	pembelajaran								
7	Guru menyuruh perwakilan kelompok untuk mempresentasikan hasil diskusi kelompok dipapan tulis	5	4	5	5	5	5	5	5
8	Guru dan siswa melakukan Tanya jawab tentang materi yang belum dimengerti	5	4	5	5	5	4	5	5
9	Guru memberikan soal untuk melatih siswa	5	5	5	5	5	5	5	5
10	Guru bersama siswa membuat kesimpulan	4	4	5	5	5	5	5	5
11	Guru mengajak siswa untuk berdoa dan diakhiri dengan salam	5	5	5	5	5	5	5	5
Jumlah		52	50	54	53	55	53	53	55
Rata-rata		51		53,5		54		54	
		53,125							
Kriteria		SANGAT BAIK							

Lampiran 4

Lembar Observasi Aktivitas Siswa

No	Indikator yang diamati	Poin Penilaian Observer							
		Pertemuan (1)		Pertemuan (2)		Pertemuan (3)		Pertemuan (4)	
		P1	P2	P1	P2	P1	P2	P1	P2
1	Siswa mengucapkan salam kepada guru dan dilanjutkan dengan berdoa bersama	4	5	5	5	5	5	5	5
2	Siswa bersiap untuk memulai pembelajaran dengan meakukan absensi kehadiran	4	5	5	5	5	4	5	4
3	Siswa menjawab pertanyaan yang diberikan guru	4	4	5	5	4	5	5	5
4	Siswa mendengarkan penjelasan yang disampaikan oleh guru	4	4	4	5	5	5	5	5
5	Siswa memperhatikan dan memahami penjelasan guru mengenai penggunaan media snake ledder game dalam pembelajaran	5	4	5	5	5	4	5	5
6	Siswa secara berkelompok mempraktekkan penggunaan media snake ledder game	5	4	5	4	4	5	5	5

	yang telah diajarkan guru								
7	Perwakilan setiap kelompok mempresentasikan hasil diskusi kelompoknya dipapan tulis	4	3	6	4	4	5	4	5
8	Siswa melakukan Tanya jawab mengenai materi yang belum dimengerti	5	4	4	4	5	4	5	4
9	Siswa mengerjakan soal evaluasi yang diberikan guru	4	5	5	4	4	5	5	5
10	Siswa bersama guru menyimpulkan pembelajaran hari ini	5	4	4	5	4	5	5	5
11	Siswa berdoa dan menjawab salam guru	4	5	5	5	5	5	5	5
Jumlah		48	47	53	51	50	52	54	53
Rata-rata		47,5		52		51		53,5	
		51							
Kriteria		SANGAT BAIK							

Lampiran 5

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN**(RPP)**

Mata Pelajaran : Matematika
 Kelas/Semester : III/2
 Alokasi Waktu : 2 x 30 menit
 Sekolah : MIS 05 Darussalam Kepahiang

Kompetensi Inti

- K.1 Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
- K.2 Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman dan guru.
- K.3 Memahami pengetahuan factual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan sekolah.
- K.4 Menyajikan pengetahuan factual dalam bahasa yang jelas dan logis dan sistematis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

Standar Kompetensi

Memahami pecahan sederhana dan penggunaannya dalam pemecahan masalah.

Kompetensi Dasar

No	Kompetensi	Indikator
3.3	Memahami konsep pecahan sederhana menggunakan benda-benda yang konkrit/gambar, serta menentukan nilai terkecil dan terbesar.	3.1.1 Mengenal pecahan sebagai bagian dari sesuatu yang utuh.
4.2	Merumuskan dengan kalimat sendiri, membuat model matematika, dan memilih strategi yang efektif dalam	3.1.2 Membaca dan menulis lambing pecahan.

	<p>memecahkan masalah nyata sehari-hari yang berkaitan dengan penjumlahan, pengurangan, perkalian, pembagian bilangan bulat, waktu, panjang, berat benda, dan uang, serta memeriksa kebenaran jawabannya.</p>	<p>3.1.3 Menyajikan nilai pecahan dengan menggunakan berbagai bentuk gambar dan sebaliknya.</p> <p>3.1.4 Membilang dan menuliskan pecahan dalam kata-kata dan dalam lambing.</p>
--	---	--

Tujuan Pembelajaran

1. Siswa dapat menjelaskan pecahan sebagai bagian dari keseluruhan.
2. Siswa dapat membaca dan menuliskan lambing pecahan.
3. Siswa dapat menyajikan nilai pecahan dalam bentuk gambar dan sebaliknya.
4. Siswa dapat membilang dan menuliskan pecahan dengan kata-kata dan lambing.

Materi Pokok:

Pecahan sederhana

Pendekatan dan Metode:

Pendekatan : *Scientific*

Strategi : *Cooperative Learning*

Metode : pengamatan, Tanya jawab, diskusi, presentasi dan praktek.

Langkah-langkah pembelajaran

No	Kegiatan	Langkah-langkah pembelajaran	Waktu
1	Kegiatan awal	<p>a. Salam (Religius) Siswa mengucapkan salam kepada guru.</p> <p>b. Doa (Religius) Siswa bersama guru berdoa kemudian dilanjutkan dengan membaca Asmaul Husna.</p> <p>c. Presensi Guru memeriksa kehadiran siswa.</p>	10 menit

		<p>d. Menyanyikan lagu Indonesia Raya (Nasionalis) Siswa bersama guru bersama-sama menyanyikan lagu kebangsaan “Indonesia Raya”</p> <p>e. Literasi (Mandiri, Integritas) Siswa melakukan pembiasaan ber “Literasi” sebelum pembelajaran dimulai.</p> <p>f. Apresepsi Siswa menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru. “Anak-anak siapa yang suka makan coklat? Apakah kalian berbagi dengan adik atau kakak kalian?”</p> <p>g. Informasi Materi Pembelajaran Siswa mendengarkan informasi materi yang diberikan oleh guru. “Nah pertanyaan ibu tadi ada hubungannya dengan materi pembelajaran kita hari ini yaitu : Menenal pecahan sederhana”.</p> <p>h. Informasi Tujuan Pembelajaran Siswa mendengarkan informasi tujuan pembelajaran yang disampaikan oleh guru. “Adapun tujuan pembelajaran hari ini adalah agar kalian mampu memahami pecahan sederhana.</p>	
2	Kegiatan Inti	<p>a. Siswa memperhatikan media gambar yang ditunjukkan oleh guru dipapan tulis.</p> <p>b. Siswa melakukan tanya jawab dengan guru tentang gambar tersebut.</p> <p>c. Siswa mendengarkan penjelasan dari guru tentang</p>	40 menit

		<p>pecahan.</p> <p>d. Siswa memperhatikan media pembelajaran yang ditunjukkan oleh guru (snake ladder game).</p> <p>e. Siswa mendemonstrasikan media pembelajaran sesuai petunjuk guru.</p> <p>f. Siswa dibagi menjadi 5 kelompok (1 kelompok terdiri dari 4 siswa).</p> <p>g. Siswa mendengarkan petunjuk dan melakukan kegiatan yang ada.</p> <p>h. Siswa berdiskusi bersama kelompok.</p> <p>i. Perwakilan siswa mempresentasikan hasil diskusi kelompok dipapan tulis.</p> <p>j. Siswa bersama guru menyimpulkan hasil presentasi kelompok.</p> <p>k. Siswa melakukan tanya jawab kepada siswa mengenai materi yang belum difahami.</p>	
3	Kegiatan Akhir	<p>a. Kesimpulan Siswa bersama guru menyimpulkan pembelajaran hari ini “Anak-anak, siapa yang bisa menyimpulkan pembelajaran hari ini?”</p> <p>b. Refleksi Siswa bersama guru mengungkapkan kesan-kesan pembelajaran hari ini “Bagaimana pembelajaran hari ini anak-anak? Apakah menyenangkan? Adakah kesulitan?”</p> <p>c. Evaluasi Siswa mengerjakan soal evaluasi yang dibagikan oleh guru</p>	10 menit

		<p>d. Tindak lanjut Siswa diminta untuk mempelajari kembali tentang pecahan bersama orang tua di rumah.</p> <p>e. Salam penutup</p>	
--	--	---	--

Media dan Sumber Belajar

1. Media
 - a. Gambar benda (coklat, pizza, semangka)
 - b. Snake ladder game
 - c. Spidol
 - d. Kartu soal
2. Sumber Belajar
 - a. Buku pedoman guru tema 2 kelas III dan buku siswa tema 2 kelas III.
 - b. Modul ajar matematika kelas 3 SD semester 2

Penilaian

Penilaian terhadap proses dan hasil pembelajaran dilakukan oleh guru untuk mengukur tingkat pencapaian kompetensi peserta didik. Hasil penilaian digunakan sebagai bahan penyusunan laporan kemajuan hasil belajar dan memperbaiki proses pembelajaran. Penilaian terhadap materi ini dapat dilakukan sesuai kebutuhan guru yaitu dari pengamatan sikap, tes pengetahuan dan presentasi unjuk kerja atau hasil karya/projek dengan rubric penilaian sebagai berikut.

1. Penilaian Sikap

Keterangan :

K = Kurang; C = Cukup; B = Baik; SB = Sangat Baik

2. Penilaian Pengetahuan

Tes tertulis : Skor

- a. Melengkapi titik-titik yang ada pada soal-soal pecahan biasa.

Jumlah soal : 5 butir

Skor Maksimal : 50

Skor Setiap Jawaban : 10

- b. Menentukan nilai pecahan biasa sesuai dengan gambar.

Jumlah soal : 5 butir

Skor Maksimal : 50

Skor Setiap Jawaban : 10

Guru Mapel

Kepahiang, Mei
2023

Peneliti

(
NIP.)

Ayu Amira Ulfa
NIM. 20591223

Lampiran 6

Rekapitulasi Skor Uji Validitas Butir Soal

NO	Nama Siswa	Butir Soal Ujian Matematika																														Jumlah	
		Soal 1	Soal 2	Soal 3	Soal 4	Soal 5	Soal 6	Soal 7	Soal 8	Soal 9	Soal 10	Soal 11	Soal 12	Soal 13	Soal 14	Soal 15	Soal 16	Soal 17	Soal 18	Soal 19	Soal 20	Soal 21	Soal 22	Soal 23	Soal 24	Soal 25	Soal 26	Soal 27	Soal 28	Soal 29	Soal 30		
1	Angger	0	0	1	0	0	0	1	1	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	8	
2	Ezra	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	1	1	18	
3	Asyfa	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	25	
4	Sabrina	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	28	
5	Vania	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	7	
6	Daffa	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	24
7	Feby	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	22	
8	Azira	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	22	
9	Akbar	0	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	1	0	20
10	Aqila	0	0	1	1	1	0	1	0	1	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	1	1	1	0	0	0	0	0	1	0	1	13	
11	Kinanty	1	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	15	
12	Puti	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	27	
13	Zafran	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	10	
14	Azka Aldrik	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	21	
15	Ipan Perdian	0	1	1	0	1	0	1	0	0	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	0	0	15	
16	Firly	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	22	
17	Nawab	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	26	
18	M. Azka	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	5	
19	Naufal	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	0	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	0	1	1	0	0	1	1	18	

Soal_21	Pearson Correlation	.578	.391	.036	.391	.150	.258	.368	.258	.258	.150	.367	.156	-.382	.045	.263	.263	.169	.472	.263	.258	1	.805	.258	.045	.151	.263	.045	.578	-.382	.587	.569
	Sig. (2-tailed)	.010	.098	.884	.098	.541	.285	.121	.285	.285	.541	.123	.525	.106	.855	.277	.277	.490	.041	.277	.285	.000	.285	.855	.537	.277	.855	.010	.106	.008	.011	
	N	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	
Soal_22	Pearson Correlation	.587	.535	.185	.039	.321	.233	.321	.233	.233	.095	.368	.368	-.209	-.209	.420	.185	.209	.454	.185	.012	.805	1	.454	.233	.039	-.049	.012	.368	-.430	.548	.534
	Sig. (2-tailed)	.008	.018	.448	.874	.180	.338	.180	.338	.338	.698	.121	.121	.390	.390	.073	.448	.390	.051	.448	.962	.000	.051	.338	.874	.841	.962	.121	.066	.015	.018	
	N	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	
Soal_23	Pearson Correlation	.045	.217	.109	-.025	.012	-.080	-.209	-.295	.568	.012	-.169	.258	-.295	-.080	.109	-.121	-.136	-.080	-.121	-.295	.258	.454	1	-.080	-.025	-.350	.136	-.169	-.295	.233	.042
	Sig. (2-tailed)	.855	.373	.658	.918	.962	.746	.390	.219	.011	.962	.490	.285	.219	.746	.658	.623	.578	.746	.623	.219	.285	.051	.746	.918	.142	.578	.490	.219	.338	.865	
	N	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	
Soal_24	Pearson Correlation	.258	.458	-.121	-.268	-.209	-.080	-.209	-.080	-.511	-.209	.045	.472	.568	.136	.338	-.121	-.136	.352	-.121	-.080	.045	.233	-.080	1	-.025	-.121	.136	.045	-.080	.012	.120
	Sig. (2-tailed)	.285	.048	.623	.268	.390	.746	.390	.746	.025	.390	.855	.041	.011	.578	.157	.623	.578	.139	.623	.746	.855	.338	.746	.918	.623	.578	.855	.746	.962	.625	
	N	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	
Soal_25	Pearson Correlation	.391	.457	.108	.729	.287	.459	.039	.217	.217	.287	.630	.391	-.288	.458	.365	.108	.288	.217	.623	.217	.151	.039	-.025	-.025	1	.623	.701	.391	.217	.039	.648
	Sig. (2-tailed)	.098	.049	.659	.000	.234	.048	.874	.373	.373	.234	.004	.088	.288	.048	.124	.659	.268	.373	.004	.373	.537	.874	.918	.918	.004	.001	.098	.373	.874	.003	
	N	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	
Soal_26	Pearson Correlation	.489	.365	.269	.623	.185	.567	.185	.567	-.109	.420	.489	.263	-.121	.338	.269	.513	.350	.338	.513	.567	.263	-.049	-.350	-.121	.623	1	.338	.489	.109	.185	.684
	Sig. (2-tailed)	.033	.124	.265	.004	.448	.011	.448	.011	.658	.073	.033	.277	.623	.157	.265	.025	.142	.157	.025	.011	.277	.841	.142	.623	.004	.157	.033	.658	.448	.001	
	N	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	
Soal_27	Pearson Correlation	.258	.217	.109	.459	.012	.136	.012	.136	.136	.233	.472	.258	.136	.352	.109	-.121	.295	.136	.338	-.080	.045	.012	.136	.136	.701	.338	1	.258	.136	-.209	.432
	Sig. (2-tailed)	.285	.373	.658	.048	.962	.578	.962	.578	.578	.338	.041	.285	.578	.139	.658	.623	.219	.578	.157	.746	.855	.962	.578	.578	.001	.157	.285	.578	.390	.065	
	N	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	
Soal_28	Pearson Correlation	.578	.151	.036	.630	.150	.472	.368	.258	.258	.150	.367	.156	-.169	.258	.036	.489	.169	.258	.489	.258	.578	.368	-.169	.045	.391	.489	.258	1	.045	.587	.631
	Sig. (2-tailed)	.010	.537	.884	.004	.541	.041	.121	.285	.285	.541	.123	.525	.490	.285	.884	.033	.490	.285	.033	.285	.010	.121	.490	.855	.098	.033	.285	.855	.008	.004	
	N	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	
Soal_29	Pearson Correlation	.045	-.025	-.350	.217	.012	.352	-.209	-.080	.136	-.430	.045	.045	.136	.352	-.121	.109	.295	-.080	-.121	-.080	-.382	-.430	-.295	-.080	.217	.109	.136	.045	1	.012	.042
	Sig. (2-tailed)	.855	.918	.142	.373	.962	.139	.390	.746	.578	.066	.855	.855	.578	.139	.623	.658	.219	.746	.623	.746	.106	.066	.219	.746	.373	.658	.578	.855	.962	.865	
	N	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	
Soal_30	Pearson Correlation	.368	.287	.185	.287	.321	.454	.095	.233	.454	.095	.150	.368	-.209	.233	.185	.655	.209	.233	.185	.233	.587	.548	.233	.012	.039	.185	-.209	.587	.012	1	.566
	Sig. (2-tailed)	.121	.234	.448	.234	.180	.051	.698	.338	.051	.698	.541	.121	.390	.338	.448	.002	.390	.338	.448	.338	.008	.015	.338	.962	.874	.448	.390	.008	.962	.011	
	N	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	
Total	Pearson Correlation	.723	.648	.486	.613	.550	.650	.215	.635	.323	.455	.693	.631	-.192	.354	.551	.584	.598	.572	.651	.245	.569	.534	.042	.120	.648	.684	.432	.631	.042	.566	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.003	.043	.005	.015	.003	.376	.004	.178	.050	.001	.004	.431	.137	.014	.009	.007	.010	.003	.313	.011	.018	.865	.625	.003	.001	.065	.004	.865	.011	
	N	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	

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

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

Lampiran 8

B. Uji Reabilitas

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.736	31

Dengan kriteria kevalidan datanya, yaitu apabila :

- a. Jika r hitung $>$ r tabel berdasarkan taraf signifikan 5%, artinya instrumen diterima atau *valid*.
- b. Jika r hitung $<$ r tabel berdasarkan taraf signifikan 5%, artinya instrument ditolak atau tidak *valid*.

Berdasarkan uji validitas dan reliabilitas yang dilakukan dengan bantuan *SPSS versi 23* menunjukkan bahwa instrument soal tes sudah valid dan reliable yang mengartikan bahwa soal tes bisa digunakan dalam penelitian.

Lampiran 10

Rekapitulasi Daya Beda Soal

NO	Nama Siswa	Butir Soal Ujian Mtematika																				Jumlah			
		Soal 1	Soal 2	Soal 3	Soal 4	Soal 5	Soal 6	Soal 8	Soal 11	Soal 12	Soal 15	Soal 16	Soal 17	Soal 18	Soal 19	Soal 21	Soal 22	Soal 25	Soal 26	Soal 28	Soal 30				
1	Sabrina	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20			
2	Puti	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20		
3	Daffa	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19		
4	Asyfa	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18		
5	Firly	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18		
6	Nawab	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18		
7	Feby	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	16		
8	Akbar	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	0	14	A	
9	Ezra	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	0	1	1	13	T	
10	Azira	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	13	A	
11	Azka Aldrik	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	13	S	
12	Naufal	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	0	1	0	0	1	1	0	1	0	1	12	B
13	Kinanty	1	1	0	1	0	1	0	0	0	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	0	0	10	A	
14	Aqila	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	9	W	
15	Ipan Perdian	0	1	1	0	1	0	0	1	1	1	0	0	0	1	0	1	1	0	0	0	0	9	A	
16	Zafran	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	1	1	0	0	0	0	1	6	H	
17	Angger	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	4		
18	Vania	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	2		
19	M. Azka	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0		
Jumlah jawaban yang benar		10	14	13	14	12	11	11	10	10	13	13	8	11	13	10	12	14	13	10	12	234			
BA/JA		0.818182	0.909091	0.818182	0.909091	0.818182	0.818182	0.909091	0.818182	0.727273	0.818182	0.909091	0.727273	0.818182	0.818182	0.727273	0.818182	0.909091	0.909091	0.727273	0.818182				
BB/JB		0.125	0.5	0.5	0.5	0.375	0.25	0.125	0.125	0.25	0.5	0.375	0	0.25	0.5	0.25	0.375	0.5	0.375	0.25	0.375				
Daya Beda		0.693182	0.409091	0.318182	0.409091	0.443182	0.568182	0.784091	0.693182	0.477273	0.318182	0.534091	0.727273	0.568182	0.318182	0.477273	0.443182	0.409091	0.534091	0.477273	0.443182				
Kualifikasi Butir Soal		Baik	Baik	Cukup	Baik	Baik	Baik	Baik Sekal	Baik	Baik	Cukup	Baik	Baik Sekal	Baik	Cukup	Baik	Baik	Baik	Baik	Baik	Baik				
Kategori																									
Jelek		0																							
Cukup		3																							
Baik		15																							
Baik Sekali		2																							
Tidak Baik		0																							

Lampiran 11

**LEMBAR SOAL PRE-TEST MATEMATIKA SISWA MIS 05 DARUSSALAM
KEPAHIANG**

Nama :

Kelas :

Mata Pelajaran :

Petunjuk

1. Tulislah nama lengkap anda
 2. Berdoalah sebelum mengerjakan soal
 3. Dahulukan menjawab soal-soal yang anda anggap mudah
 4. Selesaikan soal ini dalam waktu 35 menit
 5. Pilihlah jawaban yang benar pada soal-soal berikut ini
-
-
-

SOAL

1. Satu buah pizza dibagi menjadi 4 bagian sama besar. Maka setiap bagian dapat dinyatakan dengan pecahan
 - a. $\frac{4}{4}$
 - b. $\frac{4}{1}$
 - c. $\frac{2}{4}$
 - d. $\frac{1}{4}$
-
2. Satu buah semangka dibagi menjadi 3 bagian sama besar. Maka setiap bagian bernilai
 - a. $\frac{1}{3}$
 - b. $\frac{3}{3}$
 - c. $\frac{3}{1}$
 - d. $\frac{0}{3}$

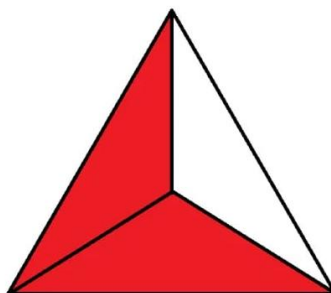
3. Pecahan $\frac{1}{2}$ dibaca
 - a. satu kurang dua
 - b. dua kurang satu
 - c. dua persatu
 - d. satu perdua

4. Pecahan $\frac{4}{7}$ dibaca
 - a. empat kurang tujuh
 - b. tujuh kurang empat
 - c. empat pertujuh
 - d. tujuh perempat

5. Pecahan tiga perdelapan di tulis
 - a. $3 - 8$
 - b. $8 - 3$
 - c. $\frac{3}{8}$
 - d. $\frac{8}{3}$

6. Pecahan lima persembilan di tulis
 - a. $9 - 5$
 - b. $5 - 9$
 - c. $\frac{9}{5}$
 - d. $\frac{5}{9}$

7. Bagian yang diarsir pada gambar di bawah ini menunjukkan pecahan



- a. $\frac{1}{2}$
- b. $\frac{1}{3}$
- c. $\frac{2}{3}$
- d. $\frac{2}{1}$

8. Pecahan $\frac{1}{2}$ sering juga disebut
- Sepertiga
 - Seperempat
 - Setengah
 - Sebagian
9. $\frac{1}{3}$ $\frac{1}{5}$
Tanda yang tepa untuk mengisi titik-titik di atas adalah
- <
 - =
 - >
 - /
10. Urutan pecahan dari yang terkecil yang benar adalah
- $\frac{1}{2}$; $\frac{1}{3}$; $\frac{1}{4}$
 - $\frac{1}{2}$; $\frac{1}{4}$; $\frac{1}{3}$
 - $\frac{1}{4}$; $\frac{1}{2}$; $\frac{1}{3}$
 - $\frac{1}{4}$; $\frac{1}{3}$; $\frac{1}{2}$
11. Dina mempunyai pita sepanjang $\frac{1}{5}$ meter, Ayu mempunyai pita sepanjang $\frac{1}{2}$ meter, Ika mempunyai pita sepanjang $\frac{1}{3}$ meter. Sari mempunyai pita sepanjang $\frac{1}{4}$ meter. Pita yang paling panjang adalah milik
- Dina
 - Ayu
 - Ika
 - Sari
12. $\frac{2}{5} + \frac{1}{5} = \dots\dots$
Hasil dari penjumlahan pecahan di atas adalah
- $\frac{5}{3}$
 - $\frac{3}{5}$
 - $\frac{3}{10}$
 - $\frac{10}{3}$

13. $\frac{4}{9} + \frac{3}{9} = \dots$

Hasil dari penjumlahan pecahan di atas adalah

- a. $\frac{7}{18}$
- b. $\frac{18}{7}$
- c. $\frac{7}{9}$
- d. $\frac{9}{7}$

14. Jika $\frac{5}{4}$ dikurangi $\frac{2}{4}$ hasilnya adalah

- a. $\frac{2}{4}$
- b. $\frac{1}{4}$
- c. $\frac{4}{1}$
- d. $\frac{3}{4}$

15. Satu buah semangka dibagi menjadi 3 bagian. Maka setiap bagian bernilai

- a. $\frac{3}{3}$
- b. $\frac{3}{1}$
- c. $\frac{2}{3}$
- d. $\frac{1}{3}$

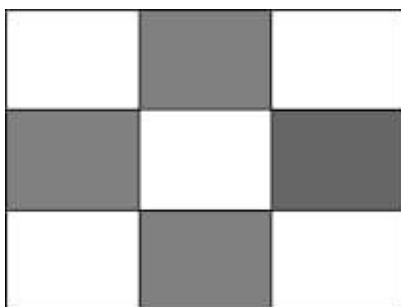
16. Satu buah melon dibagi delapan bagian. Maka setiap bagian bernilai

- a. $\frac{1}{8}$
- b. $\frac{8}{8}$
- c. $\frac{8}{1}$
- d. $\frac{0}{8}$

17. Pecahan $\frac{2}{15}$ dibaca

- a. Dua bagi lima belas
- b. Dua kali lima belas
- c. Dua perlima belas
- d. Atas dua bawah lima belas

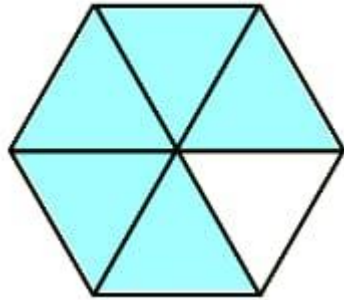
18.



Bagian yang diarsir menunjukkan pecahan

- a. 45
- b. 49
- c. 54
- d. 59

19.



Bagian yang tidak diarsir menunjukkan pecahan

- a. $\frac{3}{6}$
 - b. $\frac{1}{6}$
 - c. $\frac{5}{1}$
 - d. $\frac{1}{5}$
20. Ali mempunyai tali sepanjang $\frac{1}{5}$ meter , Bayu sepanjang $\frac{1}{3}$ meter , Bundi sepanjang $\frac{1}{2}$ meter, dan Rudi sepanjang $\frac{1}{8}$ meter. Tali yang paling panjang adalah milik
- a. Ali
 - b. Bayu
 - c. Bundi
 - d. Rudi

Lampiran 12

**LEMBAR SOAL POST-TEST MATEMATIKA SISWA MIS 05
DARUSSALAM KEPAHANG**

Nama :

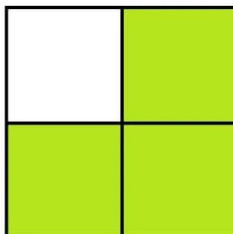
Kelas :

Mata Pelajaran :

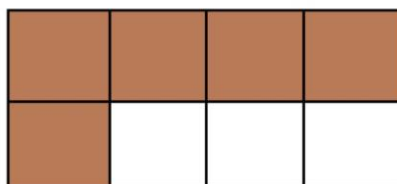
Petunjuk

6. Tulislah nama lengkap anda
7. Berdoalah sebelum mengerjakan soal
8. Dahulukan menjawab soal-soal yang anda anggap mudah
9. Selesaikan soal ini dalam waktu 35 menit
10. Pilihlah jawaban yang benar pada soal-soal berikut ini

1. Bagian yang berwarna putih pada gambar di bawah ini menunjukkan pecahan

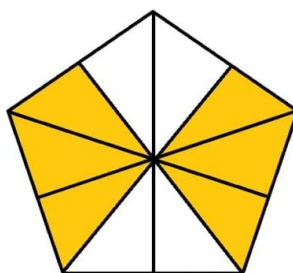


- a. $\frac{1}{3}$
 - b. $\frac{3}{4}$
 - c. $\frac{1}{4}$
 - d. $\frac{4}{1}$
2. Bagian yang diarsir pada gambar di bawah ini menunjukkan pecahan



- a. $\frac{5}{8}$
- b. $\frac{3}{5}$
- c. $\frac{5}{3}$
- d. $\frac{8}{5}$

3. Bagian yang diarsir pada gambar di bawah ini menunjukkan pecahan



- a. $\frac{6}{4}$
 - b. $\frac{6}{10}$
 - c. $\frac{4}{6}$
 - d. $\frac{10}{6}$
4. $\frac{1}{4}$ $\frac{1}{2}$

Tanda yang tepat untuk mengisi titik-titik di atas adalah

- a. $<$
 - b. $=$
 - c. $>$
 - d. $/$
5. $\frac{4}{5}$ $\frac{2}{5}$

Tanda yang tepat untuk mengisi titik-titik di atas adalah

- a. $<$
 - b. $=$
 - c. $>$
 - d. $/$
6. $\frac{5}{6} - \frac{1}{6} = \dots$

Hasil dari pengurangan pecahan di atas adalah

- a. $\frac{1}{6}$
 - b. $\frac{2}{6}$
 - c. $\frac{3}{6}$
 - d. $\frac{4}{6}$
7. Pecahan empat persembilan di tulis
- a. $4 - 9$

- b. 4×9
- c. 49
- d. $\frac{9}{4}$

8. Pecahan tiga perdelapan di tulis

- a. $3 - 8$
- b. 3×8
- c. $\frac{3}{8}$
- d. $\frac{8}{3}$

9.



Bagian yang diarsir menunjukkan pecahan

- a. $\frac{3}{8}$
- b. $\frac{8}{8}$
- c. $\frac{8}{3}$
- d. $\frac{0}{8}$

10. $\frac{1}{6}$ $\frac{1}{2}$. Tanda yang tepa untuk mengisi titik-titik di samping adalah

- a. $<$
- b. $=$
- c. $>$
- d. $/$

11. Hasil dari $\frac{9}{12} - \frac{5}{12}$ adalah..

- a. $\frac{1}{12}$
- b. $\frac{2}{12}$
- c. $\frac{3}{12}$
- d. $\frac{4}{12}$

12. Hasil dari $\frac{2}{15} + \frac{7}{15}$ adalah...

- a. $\frac{5}{15}$
- b. $\frac{7}{15}$
- c. $\frac{9}{15}$
- d. $\frac{11}{15}$

13. Perhatikanlah gambar berikut ini!



Bagian kue yang ada pada gambar di atas yaitu. . .

- a. $\frac{1}{2}$
- b. $\frac{1}{3}$
- c. $\frac{2}{3}$
- d. $\frac{3}{4}$

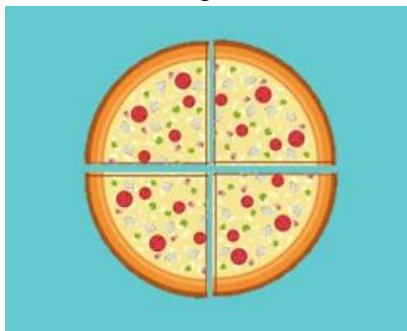
14. Perhatikanlah gambar berikut ini!



Adit akan membagi jeruknya kepada Anton. Dari satu buah jeruk, Adit dan Anton masing-masing mendapatkan . . . bagian

- a. $\frac{1}{2}$
- b. $\frac{1}{4}$
- c. $\frac{3}{4}$
- d. $\frac{2}{3}$

15. Perhatikanlah gambar berikut ini!



Dani ingin memberikan piza kepada 4 orang temannya. Satu bagian diberikan kepada Ahmad, Beni, Cantika, dan Agus. Setiap anak akan mendapatkan . . bagian

- a. $\frac{2}{3}$
- b. $\frac{3}{4}$
- c. $\frac{1}{4}$
- d. $\frac{1}{2}$

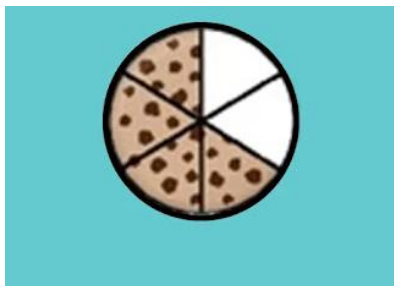
16.



Donat pada gambar di atas akan dibagikan kepada Dayu, Putri, dan Astuti. Masing-masing anak akan mendapatkan . . bagian

- a. $\frac{1}{2}$
- b. $\frac{1}{3}$
- c. $\frac{1}{4}$
- d. $\frac{1}{5}$

17. Perhatikanlah gambar berikut ini!



Winaya dan Wahyu masing-masing sudah mengambil 1 bagian biskuit. Tersisa biskuit yang ditunjukkan oleh gambar di atas. Sisa biskuit tersebut yaitu...bagian

- a. $\frac{2}{6}$
- b. $\frac{4}{6}$
- c. $\frac{2}{7}$
- d. $\frac{4}{7}$

18. $\frac{2}{5}$ $\frac{3}{5}$

Tanda yang tepat untuk mengisi titik-titik di atas adalah....

- A. =
- B. <
- C. >
- D. \geq

19. $\frac{3}{4}$ $\frac{3}{5}$

Tanda yang tepat untuk mengisi titik-titik di atas adalah....

- A. =
- B. <
- C. >
- D. \geq

20. Berikut ini pecahan yang lebih besar dari $\frac{3}{7}$ yaitu . . .

- a. $\frac{2}{7}$
- b. $\frac{3}{8}$
- c. $\frac{4}{7}$
- d. $\frac{3}{9}$

Distribusi nilai r_{tabel} Signifikansi 5% dan 1%

N	The Level of Significance	
	5%	1%
3	0.997	0.999
4	0.950	0.990
5	0.878	0.959
6	0.811	0.917
7	0.754	0.874
8	0.707	0.834
9	0.666	0.798
10	0.632	0.765
11	0.602	0.735
12	0.576	0.708
13	0.553	0.684
14	0.532	0.661
15	0.514	0.641
16	0.497	0.623
17	0.482	0.606
18	0.468	0.590
19	0.456	0.575
20	0.444	0.561

Lampiran 14

LEMBAR JAWABAN PRE-TEST SISWA

**LEMBAR SOAL MATEMATIKA SISWA MIS 05 DARUSSALAM
KEPAHIANG**

Nama : ANABELLA RIFISHAZZA
 Kelas : III C
 Mata Pelajaran : 70

Petunjuk

B. 14

1. Tulislah nama lengkap anda
2. Berdoalah sebelum mengerjakan soal
3. Dahulukan menjawab soal-soal yang anda anggap mudah
4. Selesaikan soal ini dalam waktu 35 menit
5. Pilihlah jawaban yang benar pada soal-soal berikut ini

SOAL

1. Satu buah pizza dibagi menjadi 4 bagian sama besar. Maka setiap bagian dapat dinyatakan dengan pecahan
 - a. $\frac{4}{4}$
 - b. $\frac{4}{1}$
 - c. $\frac{2}{4}$
 - d. $\frac{1}{4}$
2. Satu buah semangka dibagi menjadi 3 bagian sama besar. Maka setiap bagian bernilai
 - a. $\frac{1}{3}$
 - b. $\frac{3}{3}$
 - c. $\frac{3}{1}$
 - d. $\frac{0}{3}$
3. Pecahan $\frac{1}{2}$ dibaca
 - a. satu kurang dua
 - b. dua kurang satu
 - c. dua persatu
 - d. satu perdua
4. Pecahan $\frac{4}{7}$ dibaca
 - a. empat kurang tujuh
 - b. tujuh kurang empat

- c. empat pertujuh
d. tujuh perempat

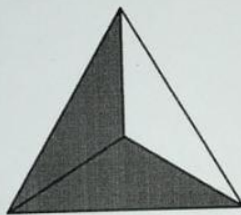
5. Pecahan tiga perdelapan di tulis

- a. $3 - 8$
b. $8 - 3$
 c. $3/8$
d. $8/3$

6. Pecahan lima persembilan di tulis

- a. $9 - 5$
b. $5 - 9$
c. $9/5$
 d. $5/9$

7. Bagian yang diarsir pada gambar di bawah ini menunjukkan pecahan



- a. $1/2$
b. $1/3$
c. $2/3$
 d. $2/1$

8. Pecahan $1/2$ sering juga disebut

- a. Sepertiga
b. Seperempat
 c. Setengah
d. Sebagian

9. $1/3$ $1/5$

Tanda yang tepa untuk mengisi titik-titik di atas adalah

- a. $<$
 b. $=$
c. $>$

d. /

10. Urutan pecahan dari yang terkecil yang benar adalah

- a. $1/2$; $1/3$; $1/4$
- b. $1/2$; $1/4$; $1/3$
- c. $1/4$; $1/2$; $1/3$
- d. $1/4$; $1/3$; $1/2$

11. Dina mempunyai pita sepanjang $1/5$ meter, Ayu mempunyai pita sepanjang $1/2$ meter, Ika mempunyai pita sepanjang $1/3$ meter. Sari mempunyai pita sepanjang $1/4$ meter. Pita yang paling panjang adalah milik

- a. Dina
- b. Ayu
- c. Ika
- d. Sari

12. $2/5 + 1/5 = \dots$

Hasil dari penjumlahan pecahan di atas adalah

- a. $5/3$
- b. $3/5$
- c. $3/10$
- d. $10/3$

13. $1/9 + 3/9 = \dots$

Hasil dari penjumlahan pecahan di atas adalah

- a. $7/18$
- b. $18/7$
- c. $7/9$
- d. $9/7$

14. Jika $5/4$ dikurangi $2/4$ hasilnya adalah

- a. $2/4$
- b. $1/4$
- c. $4/1$
- d. $3/4$

15. Satu buah semangka dibagi menjadi 3 bagian. Maka setiap bagian bernilai

- a. $3/3$
- b. $3/1$
- c. $2/3$
- d. $1/3$

16. Satu buah melon dibagi delapan bagian. Maka setiap bagian bernilai

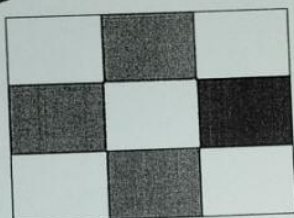
- a. $1/8$

- b. 88
- c. 81
- d. 08

17. Pecahan $\frac{2}{15}$ dibaca

- a. Dua bagi lima belas
- b. Dua kali lima belas
- c. Dua perlima belas
- d. Atas dua bawah lima belas

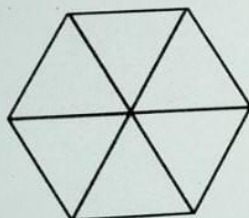
18.



Bagian yang diarsir menunjukkan pecahan

- a. $\frac{4}{5}$
- b. $\frac{4}{9}$
- c. $\frac{5}{4}$
- d. $\frac{5}{9}$

19.



Bagian yang tidak diarsir menunjukkan pecahan

- a. $\frac{3}{6}$
- b. $\frac{1}{6}$
- c. $\frac{5}{1}$
- d. $\frac{1}{5}$

26. Ali mempunyai tali sepanjang $1\frac{5}{8}$ meter, Bayu sepanjang $1\frac{2}{3}$ meter, Bundi sepanjang $1\frac{1}{2}$ meter, dan Rudi sepanjang $1\frac{3}{4}$ meter. Tali yang paling panjang adalah milik
- Ali
 - Bayu
 - Bundi
 - Rudi

Lampiran 15

LEMBAR JAWABAN POST-TEST

**LEMBAR SOAL MATEMATIKA SISWA MIS 05 DARUSSALAM
KEPAHIANG**

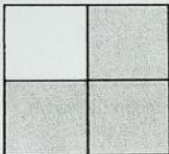
Nama : Anabella Rishahzia
 Kelas : III C
 Mata Pelajaran :
 Petunjuk

B: 17 85

1. Tulislah nama lengkap anda
2. Berdoalah sebelum mengerjakan soal
3. Dahulukan menjawab soal-soal yang anda anggap mudah
4. Selesaikan soal ini dalam waktu 35 menit
5. Pilihlah jawaban yang benar pada soal-soal berikut ini

1. Bagian yang berwarna putih pada gambar di bawah ini menunjukkan pecahan

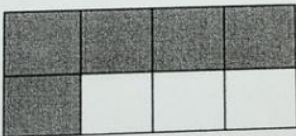
A



- a. $1/3$
- b. $3/4$
- c. $1/4$
- d. $4/1$

2. Bagian yang diarsir pada gambar di bawah ini menunjukkan pecahan

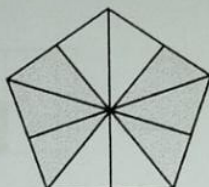
A



- a. $5/8$
- b. $3/5$
- c. $5/3$

d. $\frac{8}{5}$

3. Bagian yang diarsir pada gambar di bawah ini menunjukkan pecahan



- a. $\frac{6}{4}$
 b. $\frac{6}{10}$
 c. $\frac{4}{6}$
 d. $\frac{10}{6}$

4. $\frac{1}{4}$ $\frac{1}{2}$

Tanda yang tepat untuk mengisi titik-titik di atas adalah

- a. $<$
 b. $=$
 c. $>$
 d. $/$

5. $\frac{4}{5}$ $\frac{2}{5}$

Tanda yang tepat untuk mengisi titik-titik di atas adalah

- a. $<$
 b. $=$
 c. $>$
 d. $/$

6. $\frac{5}{6} - \frac{1}{6} = \dots$

Hasil dari pengurangan pecahan di atas adalah

- a. $\frac{1}{6}$
 b. $\frac{2}{6}$
 c. $\frac{3}{6}$
 d. $\frac{4}{6}$

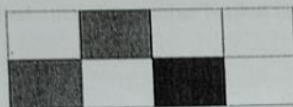
7. Pecahan empat persembilan di tulis

- a. $4 - 9$
 b. 4×9
 c. $\frac{4}{9}$
 d. $\frac{9}{4}$

8. Pecahan tiga perdelapan di tulis

- a. $3 - 8$
 b. 3×8
 c. $3/8$
 d. $8/3$

9.



Bagian yang diarsir menunjukkan pecahan

- a. $3/8$
 b. $8/8$
 c. $8/3$
 d. $0/8$

10. $1/6$ $1/2$. Tanda yang tepa untuk mengisi titik-titik di samping adalah

- a. $<$
 b. $=$
 c. $>$
 d. $/$

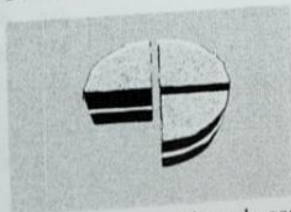
11. Hasil dari $9/12 - 5/12$ adalah..

- a. $1/12$
 b. $2/12$
 c. $3/12$
 d. $4/12$

12. Hasil dari $2/15 + 7/15$ adalah...

- a. $5/15$
 b. $7/15$
 c. $9/15$
 d. $11/15$

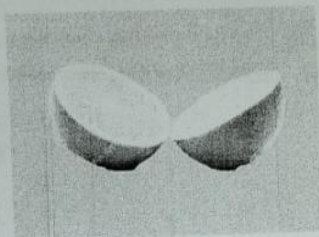
13. Perhatikanlah gambar berikut ini!



Bagian kue yang ada pada gambar di atas yaitu. . .

- a. $\frac{1}{2}$
- b. $\frac{1}{3}$
- c. $\frac{2}{3}$
- d. $\frac{3}{4}$

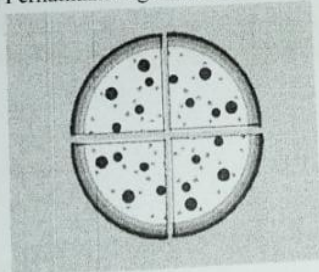
14. Perhatikanlah gambar berikut ini!



Adit akan membagi jeruknya kepada Anton. Dari satu buah jeruk, Adit dan Anton masing-masing mendapatkan . . . bagian

- a. $\frac{1}{2}$
- b. $\frac{1}{4}$
- c. $\frac{3}{4}$
- d. $\frac{2}{3}$

15. Perhatikanlah gambar berikut ini!



Dani ingin memberikan pizza kepada 4 orang temannya. Satu bagian diberikan kepada Ahmad, Beni, Cantika, dan Agus. Setiap anak akan mendapatkan . . . bagian

- a. $\frac{2}{3}$
- b. $\frac{3}{4}$
- c. $\frac{1}{4}$
- d. $\frac{1}{2}$

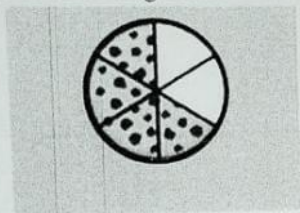
16.



Donat pada gambar di atas akan dibagikan kepada Dayu, Putri, dan Astuti. Masing-masing anak akan mendapatkan . . bagian

- a. $1/2$
- b. $1/3$
- c. $1/4$
- d. $1/5$

17. Perhatikanlah gambar berikut ini!



Winaya dan Wahyu masing-masing sudah mengambil 1 bagian biskuit. Tersisa biskuit yang ditunjukkan oleh gambar di atas. Sisa biskuit tersebut yaitu...bagian

- a. $2/6$
- b. $4/6$
- c. $2/7$
- d. $4/7$

18. $2/5$ $3/5$

Tanda yang tepat untuk mengisi titik-titik di atas adalah....

- A. =
- B. <
- C. >
- D. \geq

19. $3/4$ $3/5$

Tanda yang tepat untuk mengisi titik-titik di atas adalah....

- A. =
- B. <
- C. >
- D. \geq


20. Berikut ini pecahan yang lebih besar dari $\frac{3}{7}$ yaitu . . .

- a. $\frac{2}{7}$
- b. $\frac{3}{8}$
- c. $\frac{4}{7}$
- d. $\frac{3}{9}$

R

Lampiran 16

Surat Izin Penelitian


KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN KEPAHIANG
 Jln. Lintas Kepahiang – Curup Komplek Perkantoran Kelopak Kepahiang 39172
 Telp/Fax. (0732)3930007 E-mail : umumkemenag.kph@gmail.com
 Website : [Http://www.kemenagkph.co.id](http://www.kemenagkph.co.id)

Nomor : B-2020/Kk.07.08.1/TL.00/05/2023
 Sifat : Biasa
 Lampiran : -
 Hal : IZIN PENELITIAN

22 Mei 2023


Yth,
 REKTOR IAIN CURUP
 Kabupaten Rejang Lebong
 Jalan DR.A.K.Gani No.1 Kotak pos 108 Curup- Bengkulu

Menindaklanjuti surat dari Dekan Fakultas Tabiyah, IAIN Curup nomor:313/In.34/FT.1/PP.00.9/05/2023, tanggal 15 Mei 2023, perihal sebagaimana pokok surat diatas, maka pada prinsipnya kami memberi izin penelitian kepada:

Nama/ NIM : Ayu Amira Ulfa / 20591223
 Fakultas/Program Studi : Tarbiyah / Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
 Judul Skripsi : Pengaruh Media Snake Ladder Game terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III MIS 05 Darussalam Kepahiang
 Tempat Penelitian : MIS 05 Darussalam Kepahiang

Dengan ketentuan sebagai berikut:

1. Penelitian dilaksanakan mulai 15 Mei 2023 s/d 15 Agustus 2023
2. Apabila telah selesai melaksanakan penelitian, agar yang bersangkutan Dapat menyampaikan hasil akhir kepada Kepala Kantor Kementerian Agama Kab.Kepahiang


 Kepala,
 H. Albahri

Tembusan:

1. Kepala Kanwil Kemenag Propinsi Bengkulu
2. MIS 05 Darussalam Kab.Kepahiang
3. Yang bersangkutan

Lampiran 17

Surat Penerimaan Penelitian



YAYASAN AL-AKHSYAR
 مؤسسة دار السلام للتربية الإسلامية الحديثة
MADRASAH IBTIDAIYAH 05 DARUSSALAM KEPAHIANG
 Jl. Merdeka Kel. Dusun Kepahiang Kec. Kepahiang
 Kab. Kepahiang Prop. Bengkulu 39372 Telp/Fax (0732) 393278

Nomor : 950/YA/Ka.MI/Kph/VI/2023
 Lamp : -
 Prihal : Penerimaan Izin Penelitian

Kepada
 Yth. Rektor IAIN Curup
 di
 Curup

والسلام عليكم ورحمة الله وبركاته


Menindak lanjuti surat dari Dekan Fakultas Tarbiyah IAIN Curup Nomor: 313/In.34/FT.1/PP.00.9/05/2023, tanggal 15 Mei 2023, Tentang Permohonan Izin Penelitian di Madrasah Ibtidaiyah 05 Darussalam Kepahiang, atas nama Ayu Amira Ulfa dalam rangka penyusunan Skripsi yang berjudul: **"Pengaruh Media Snake Ladder Game Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III MIS 05 Darussalam Kepahiang"**. Dapat kami terima.

Demikian surat ini dibuat dengan sebenarnya, untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

والسلام عليكم ورحمة الله وبركاته

Kepahiang, 22 Mei 2023
 Kepala Madrasah

Neni Putri, S. IP



Lampiran 18

Surat Selesai Penelitian



YAYASAN AL-AKHSYAR
 مدرسة دار السلام الابتدائية
 MADRASAH IBTIDAIYAH 05 DARUSSALAM KEPAHANG
 Jl. Merdeka Kel. Dusun Kepahiang Kec. Kepahiang
 Kab. Kepahiang Prop. Bengkulu 39372 Telp/Fax(0732) 393278

SURAT KETERANGAN
 No. 951/YA/Ka.MI/Kph/VI/2023

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala Madrasah Ibtidaiyah 05 Darussalam
 Kepahiang menerangkan bahwa,

Nama : Ayu Amira Ulfa
 NIM : 20591223
 Jurusan : Tarbiyah/ Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Telah menyelesaikan penelitian dari tanggal 15 Mei 2023 S/D 15 Agustus 2023 di
 Madrasah Ibtidaiyah 05 Darussalam Kepahiang.
 Demikian Surat Keterangan ini dibuat dengan sebenar-benarnya, untuk dapat
 dipergunakan sebagaimana mestinya

Kepahiang, 2023
 Kepala Madrasah

 Neni Putri, S. IP


Lampiran 19

Kartu Bimbingan

No	Tanggal	Hal-hal yang Dibicarakan	Paraf Pembimbing I	Paraf Mahasiswa
1.	02/02/23 102	Bab I. Latar Belakang Masalah	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>
2.	02/02/23 103	Bab II. Teori Bab III. Metode Elang	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>
3.	02/02/23 104	Acc Bab I & Bab III	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>
4.	26/23 105	Revisi kecermatan dan arg. ahli	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>
5.	18/23 107	Acc Sidang Nungsi	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>
6.				
7.				
8.				

No	Tanggal	Hal-hal yang Dibicarakan	Paraf Pembimbing II	Paraf Mahasiswa
1.	14/02/2023	- Identifikasi Masalah	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>
2.	16/03/2023	- Latar belakang masalah - Instrumen	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>
3.	28/03/2023	- Perubahan rumusan masalah - Penambahan teori	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>
4.	10/05/23	Acc Penelitian	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>
5.	27/06/23	- Fokuskan awal bab - Pembahasan sesuai dengan masalah - Penjelasan lampiran pada pembahasan materi	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>
6.	12/07/23	- Perbaiki Pembahasan - Penambahan lembar soal pada lampiran.	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>
7.	14/07/23	- Perbaiki halaman	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>
8.	20/07/23	Acc Revisi Penelitian	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>

Lampiran 20

FOTO DOKUMENTASI



Foto Bersama Wali Kelas



Uji Validitas Soal Di Kelas III.A



Pre-test Kelas Eksperimen (III.C)



Pre-test Kelas Kontrol (III.B)



Pelaksanaan Media Snake Ladder Game





Pelaksanaan Media Snake Ladder Game





Post-test Kelas Kontrol (III.B)

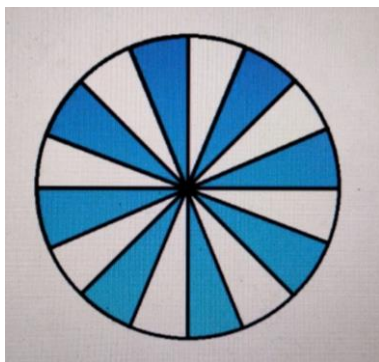


Post-test Kelas Eksperimen (III.C)

Lampiran 21

100 SOAL DALAM KARTU SOAL

1. Pecahan lima perduabelas ditulis
2. Pecahan $7/16$ dibaca
3. $1/4$ $3/4$. Tanda yang tepa untuk mengisi titik-titik di samping adalah
4. $3/5$ $3/8$. Tanda yang tepa untuk mengisi titik-titik di samping adalah
5. Pecahan yang diarsir pada gambar di bawah ini dapat dinyatakan dengan



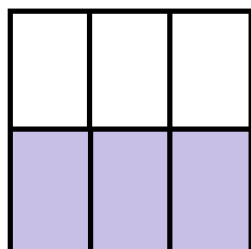
6. Adik makan $3/6$ potong kue. Kakak makan $2/6$ potong kue. Kue yang dimakan Adik dan Kakak sebanyak
7. Andi mempunyai tali sepanjang $5/8$ meter. Inu memiliki tali sepanjang $2/8$ meter. Panjang tali Andi dan Inu jika dijumlahkan adalah
8. Ibu memotong semangka menjadi 8 bagian sama besar. Kemudian dua potong bagian dimakan Ayah. Sisa semangka yang dipotong Ibu tinggal
9. Rina mempunyai $5/5$ kg tepung terigu. Rina menggunakan $3/5$ kg untuk membuat gorengan. Sisa tepung terigu Rini adalah
10. Ani mempunyai pita $8/9$ meter. Ia telah memakai pitanya sepanjang $5/9$ meter. Sisa pita yang dimiliki Ani adalah

11. Lani membeli telur $\frac{1}{4}$ kg, kemudian ia membeli telur lagi $\frac{3}{4}$ kg. Berat telur yang dimiliki Ani adalah ... kg.
12. Beni dan Edo memiliki benang yang masing-masing panjangnya $\frac{3}{8}$ meter dan $\frac{5}{8}$ meter. Kedua benang tersebut disambung. Berapa panjang benang mereka berdua?
13. Dayu membeli $\frac{2}{6}$ kg gula pasir. Kemudian Siti membeli $\frac{3}{6}$ kg gula pasir untuk membuat kue. Berapa kg gula pasir keduanya untuk membuat kue?
14. Ibu membeli $\frac{4}{12}$ kg tepung terigu. Kemudian membeli lagi $\frac{2}{12}$ kg tepung terigu untuk membuat donat. Berapa jumlah berat tepung terigu yang dimiliki ibu?
15. Pecahan satu per dua ditulis dengan ?
16. Anis memiliki 1 buah apel, ia ingin membagikan apel itu kepada tiara dan dinara, masing-masing dari mereka mendapatkan berapa bagian?
17. Kalina telah membeli pizza yang dipotong menjadi 4 bagian, bagian pertama telah dimakan kalian maka sisa pizza kalian sekarang adalah?
18. Satu buah kue dipotong sama besar menjadi 5 bagian, 2 potong sudah dimakan maka sisa potongan kue menjadi?
19. $\frac{3}{7}$ $\frac{5}{7}$ tanda yang cocok untuk mengisi titik-titik adalah?
20. $\frac{5}{10}$ $\frac{3}{10}$ tanda yang cocok untuk mengisi titik-titik adalah?
21. $\frac{7}{8} - \frac{3}{8}$ adalah?
22. $\frac{10}{10} + \frac{5}{10}$ adalah?
23. $\frac{7}{7}$ $\frac{7}{7}$ tanda yang cocok untuk mengisi titik-titik diatas adalah?
24. $\frac{1}{2} + \frac{3}{2}$ adalah?

25. Tiara membeli apel 5 buah, namun diperjalanan 2 apel terjatuh maka sisa apel yang ada adalah?
26. $2/5$ $1/5$ tanda yang cocok mengisi titik titik adalah?
27. $3/9 + 4/9 = \dots$
28. $4/8 + 6/8 = \dots$
29. $2/10 + 8/10 = \dots$
30. $3/15 + 7/15 = \dots$
31. $8/18 + 6/18 = \dots$
32. Hasil dari $1/4 + 2/4$ adalah
33. $4/5 - 3/5$ adalah
34. $7/8 - 5/8$ adalah
35. $1/5 + 2/5 + 5/5$ adalah
36. $11/9 - 4/9 - 1/4$ adalah
37. $6/9 + 3/9$ adalah
38. $10/10 - 10/10$ adalah
39. $1/2$ $1/5$ tanda yang cocok untuk melengkapi titik-titik adalah
40. $3/3$ $2/3$ tanda yang cocok untuk melengkapi titik-titik adalah
41. $7/7 - 2/7 - 1/7$ adalah
42. $3/5$ dibaca?
43. $7/8$ dibaca?
44. Delapan per sebelas ditulis dengan ?
45. Buatlah gambar lingkaran dengan kriteria arsiran $1/6$ bagian
46. Buatlah gambar segi tiga dengan kriteria arsiran $2/3$ bagian

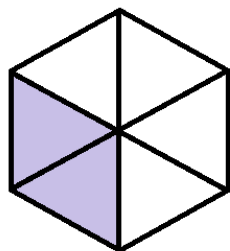
47. Buatlah gambar dengan kriteria arsiran $\frac{4}{10}$
48. Buatlah gambar lingkaran dengan kriteria arsiran $\frac{1}{3}$
49. Buatlah gambar balok dengan kriteria arsiran $\frac{2}{4}$
50. Rina membeli beras $\frac{1}{2}$ kg, tertumpah dijalan $\frac{1}{2}$ kg sisa beras yang ada adalah?
51. Satu buah melon dibagi menjadi 3 bagian. Maka setiap bagian bernilai
52. Satu buah semangka dibagi delapan bagian. Maka setiap bagian bernilai
53. Pecahan tiga persembilan di tulis
54. Pecahan dua perdelapan di tulis
55. Pecahan $\frac{3}{15}$ dibaca
56. $\frac{5}{6} - \frac{1}{6} = \dots$
57. Bu Rina baru saja membelah semangka miliknya menjadi 10 bagian. Ada dua bagian yang dimakan oleh anak bu rina. Sisa semangka Bu Rina tinggal
58. $\frac{1}{2} + \frac{3}{2} =$
59. $\frac{4}{3} + \frac{1}{3} =$
60. $\frac{5}{7} + \frac{1}{7}$
61. $\frac{2}{5} + \frac{3}{5} =$

62.

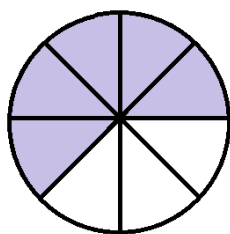


Gambar yang diarsir menunjukkan pecahan ?

63.



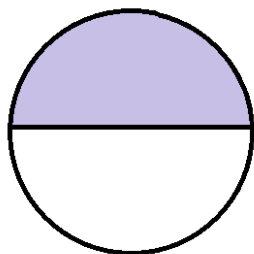
Gambar yang diarsir menunjukkan pecahan?



64.

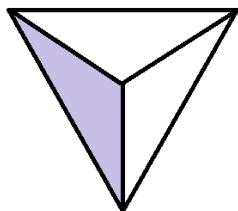
Gambar yang tidak diarsir menunjukkan pecahan?

65.



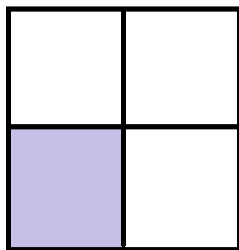
Gambar yang diarsir menunjukkan pecahan ?

66.



Gambar yang tidak diarsir menunjukkan pecahan?

67.



Gambar yang diarsir menunjukkan pecahan?

68. $4/3 + 3/3$ adalah?69. $2/2 - 1/2 =$

70. Syifa membeli 1 potong kue, ia ingin membagikannya dengan cika maka masing-masing dari mereka mendapatkan?

71. $3/13$ dibaca?72. $2/3 \dots 1/3$ tanda yang cocok adalah73. $4/4 \dots 5/4$ tanda yang cocok adalah

74. Sembilan per sepuluh ditulis dengan ?

75. Jika arya memiliki tali sepanjang $1/5$ meter dan riyon memiliki $3/5$ meter maka jumlah tali mereka adalah?

76. Rani memiliki satu coklat, dan ia ingin membagikan kepada kedua temannya dengan ukuran yang sama, maka masing-masing mereka mendapatkan brp bagian?

77. $3/7 - 2/7 =$ 78. $20/20 - 15/20 =$ 79. $15/5 - 14/5 =$ 80. $11/17 + 16/17 =$ 81. $13/19 + 12/19 =$

82. $17/21 + 8/21 =$

83. $12/23 + 13/23 =$

84. $21/27 + 8/27 =$

85. $13/31 + 7/31 =$

86. $13/33 + 11/33 =$

87. $4/6 - 3/6 =$

88. Ibu membeli $5 \frac{3}{5}$ kg beras di warung. Kemudian, karena merasa kurang ibu membeli kembali beras $2 \frac{2}{5}$ kg beras. Maka jumlah beras yang ibu miliki sekarang adalah

89. Di sebuah Posyandu, terdapat dua bayi yang masing-masing beratnya adalah $2 \frac{1}{4}$ kg dan $3 \frac{4}{4}$ kg. Jika jumlah berat keduanya dijumlahkan, maka total berat kedua bayi tersebut adalah ...

90. Kakak mempunyai sebuah pita dengan panjang $8 \frac{4}{6}$ m. Diberikan kepada Witan $3 \frac{2}{6}$ m. Maka, pajang pita kakak sekarang adalah ...

91. Terdapat sebuah truk memuat beras sebanyak $6 \frac{6}{4}$ ton dan harus menurunkan muatan di kota A dan B. Jika di kota menurunkan $2 \frac{2}{4}$ ton. Maka, jumlah beras yang akan diturunkan di kota B adalah ... ton.

92. Di dalam gelas terdapat tiga per tujuh air minum. Ibu menambahkan dua per tujuh gelas air minum. Berapa bagian air yang ada di dalam gelas?

93. Adik membawa satu perempat kg telur. Kakak membawa dua perempat kg telur. Berapa kg total belanjaan Kakak dan Adik?

94. Jarak dari rumah Ari ke taman lima persepuluh km. Jarak dari taman ke sekolah tiga persepuluh km. Setiap hari Ari berangkat ke sekolah melewati taman. Berapa km jarak dari rumah Ari ke sekolah?
95. Di rumah, Adi mempunyai seperempat kg buah kelengkeng. Kakek datang dan membawakan tiga perempat kg buah kelengkeng untuk Adi. Berapa kg buah kelengkeng yang dipunyai oleh Adi sekarang?
96. Kakak membeli sebuah kue tart. Ia membaginya menjadi 3 potong sama besar. Kakak memberiku 1 potong dan sisanya untuk dirinya sendiri. Kue yang diberikan kepadaku bagian
97. Urutkan pecahan berikut dari nilai yang terkecil hingga terbesar $\frac{1}{8}, \frac{3}{8}, \frac{5}{8}, \frac{7}{8}$
98. Urutkan pecahan berikut dari nilai yang terbesar hingga terkecil $\frac{1}{8}, \frac{3}{8}, \frac{5}{8}, \frac{7}{8}$
99. Talita mempunyai sebuah kue tart. Kue tart itu dibagikan kepada 8 orang temannya. Berapa bagiankah masing-masing?
100. Pembilang dari $\frac{2}{5}$ adalah

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Ayu Amira Ulfa, dilahirkan di Permu, 30 April 2001. Merupakan anak tunggal dari bapak R.A.K. Ansori (Alm) dan ibu Elmi Susila, S.Pd. Penulis bertempat tinggal di Desa Permu, Kecamatan Kepahiang, Kabupaten Kepahiang, Provinsi Bengkulu.

Menyelesaikan pendidikan taman kanak-kanak di Tk Aisyiyah Bustanul Athfal 02 Permu pada tahun 2007 dan melanjutkan pendidikan di Sekolah Dasar Negeri 19 Desa Permu dan menyelesaikan pada tahun 2013 dan melanjutkan di Madrasah Tsanawiyah Swasta 01 Darussalam Kepahiang dan menyelesaikan pada tahun 2016 dan melanjutkan pendidikan di Madrasah Aliyah Swasta 01 Darussalam Kepahiang dengan jurusan IPA dan menyelesaikannya pada tahun 2019. Penulis melanjutkan pendidikan di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bengkulu pada tahun 2019 dan pindah ke Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup, program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah pada tahun 2020 dan insyaAllah akan menyelesaikannya studi Strata Satu (S1) dengan gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) tahun 2023. Alhamdulillah penulis dapat menyelesaikan tugas akhir dengan Skripsi penelitian kuantitatif dengan judul “Pengaruh Media Snake Ladder Game Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III MIS 05 Darussalam Kepahiang”.