

SKRIPSI

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA
TERHADAP KEMAMPUAN KOGNITIF DAN MINAT BELAJAR
MATEMATIKA SISWA KELAS IV SDN 3 SIDODADI**

Oleh:

**DINDA MARLIANA
NPM. 2001031010**



**Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan**

**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
2024/1445H**

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA
TERHADAP KEMAMPUAN KOGNITIF DAN MINAT BELAJAR
MATEMATIKA SISWA KELAS IV SDN 3 SIDODADI**

Diajukan untuk Memenuhi Tugas dan Memenuhi Sebagian Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd)

Oleh:

**DINDA MARLIANA
NPM. 2001031010**

**Pembimbing: Firma Andrian, M. Pd
NIP. 19930702 202321 2 029**

**Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan**

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO

2024/1445H



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iaim@metrouniv.ac.id

NOTA DINAS

Nomor : -
Lampiran : 1 (Satu) Berkas
Perihal : Permohonan Dimunaqosyahkan

Kepada Yth,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Institut Agama Islam Negeri Metro
di-
Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Setelah kami mengadakan pemeriksaan dan bimbingan seperlunya, maka skripsi penelitian yang telah disusun oleh :

Nama : Dinda Marliana
NPM : 2001031010
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Yang berjudul : PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN
ULAR TANGGA TERHADAP KEMAMPUAN KOGNITIF
DAN MINAT BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS IV
SDN 3 SIDODADI

Sudah kami setuju dan dapat diajukan ke Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Metro untuk dimunaqosyahkan.

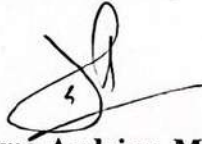
Demikian harapan kami dan atas perhatiannya saya ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Mengetahui,
Ketua Program Studi PGMI


Dr. Siti Annisah, M.Pd.
NIP. 19800607 200312 2 0034

Metro, 10 Juni 2024
Pembimbing


Firma Andrian, M.Pd
NIP. 19930702 202321 2 029

PERSETUJUAN

Judul : PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN
ULAR TANGGA TERHADAP KEMAMPUAN KOGNITIF
DAN MINAT BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS IV
SDN 3 SIDODADI

Nama : Dinda Marlina

NPM : 2001031010

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

DISETUJUI

Untuk diajukan dalam sidang munaqosyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu
Keguruan IAIN Metro.

Metro, 10 Juni 2024
Pembimbing



Firma Andrian, M.Pd
NIP. 19930702 202321 2 029



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jl. Ki Hajar Dewantara Kampus 15A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 3411
Telp. (0725) 41507; faksimili (0725) 47296; website: www.metrouniv.ac.id; E-mail: lainmetro@metrouniv.ac.id

PENGESAHAN SKRIPSI

Nomor : B-3557/In.28.1/D/PP.00.9/07/2024

Skripsi dengan Judul “PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA TERHADAP KEMAMPUAN KOGNITIF DAN MINAT BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS IV SDN 3 SIDODADI”, disusun oleh Dinda Marlina, NPM. 2001031010, Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah yang telah diujikan dalam sidang munaqosyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro pada hari/tanggal Jum’at / 21 Juni 2024.

TIM PENGUJI MUNAQOSYAH

Penguji I : Suhendi, M.Pd
Penguji II : Rahmad Ari Wibowo, M.Fil.I
Sekretaris : Satria Nugraha Adiwijaya, M.Pd
Ketua / Moderator : Firma Andrian, M.Pd

(*[Signature]*)
PANITIA MUNAQOSAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
METRO
(*[Signature]*)
(*[Signature]*)
(*[Signature]*)

Mengetahui,

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan


Dr. Zuhairi, M.Pd
NIP. 19620612198931006 *[Signature]*

ABSTRAK

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA TERHADAP KEMAMPUAN KOGNITIF DAN MINAT BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS IV SDN 3 SIDODADI

Oleh:

DINDA MARLIANA

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan kognitif dan minat belajar siswa dalam mata pelajaran matematika. Hal ini terlihat dari banyaknya siswa yang kurang fokus saat guru memberikan penjelasan, serta pemahaman kognitif mereka terhadap materi matematika yang masih rendah. Selain itu, guru juga belum menggunakan media yang inovatif dalam pembelajaran matematika. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuktikan bahwa terdapat pengaruh dari penggunaan media pembelajaran ular tangga terhadap kemampuan kognitif dan minat belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas IV SDN 3 Sidodadi.

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif, bentuk desain yang digunakan adalah *Quasi eksperimental Design* dengan jenis *eksperimen Pretest Posttest Only Control Group Design*. Instrumen yang digunakan adalah tes essay untuk mengukur kemampuan kognitif, angket untuk mengukur minat belajar siswa dan lembar observasi untuk melihat aktivitas yang dilakukan oleh guru dan siswa. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis statistik. Untuk menguji pengaruh media pembelajaran ular tangga terhadap kemampuan kognitif dan minat belajar siswa digunakan rumus uji-t (*independent sample test*). Selain itu, uji MANOVA (*multivariate analysis of variance*) juga diterapkan untuk menguji pengaruh media pembelajaran ular tangga terhadap kemampuan kognitif dan minat belajar secara simultan.

Berdasarkan pengujian hipotesis dan analisis data yang telah dilakukan diperoleh kesimpulan bahwa media pembelajaran ular tangga berpengaruh terhadap kemampuan kognitif dan minat belajar, serta terhadap kemampuan kognitif dan minat belajar secara simultan. Hal ini diperoleh dari hasil uji statistik yang telah dilakukan yaitu dalam uji hipotesis kemampuan kognitif memperoleh nilai t_{hitung} (4,027) lebih besar dari t_{tabel} (2,010) dengan nilai signifikansi 0,004 lebih kecil dari signifikansi 0,05 yang artinya H_0 ditolak dan H_a diterima, pada uji hipotesis minat belajar memperoleh t_{hitung} (3,047) lebih besar dari t_{tabel} (2,010) dengan nilai signifikansi 0,000 lebih kecil dari signifikansi 0,05 yang artinya H_0 ditolak dan H_a diterima, serta pada uji hipotesis kemampuan kognitif dan minat belajar secara simultan didapatkan hasil sig. 0,000 lebih kecil dari 0,05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media pembelajaran ular tangga terhadap kemampuan kognitif dan minat belajar, serta berpengaruh terhadap kemampuan kognitif dan minat belajar secara simultan pada mata pelajaran matematika kelas IV SDN 3 Sidodadi.

Kata kunci: Media Pembelajaran, Kemampuan Kognitif, Minat Belajar

ORISINALITAS PENELITIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dinda Marlina
NPM : 2001031010
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Menyatakan bahwa Skripsi ini secara keseluruhan adalah asli hasil penelitian saya, kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Metro, 18 Juni 2024



Dinda Marlina
NPM 2001031010

MOTTO

لَا يُكَلِّفُ اللَّهُ نَفْسًا إِلَّا وُسْعَهَا

Artinya : “Allah tidak membebani seseorang, kecuali menurut kesanggupannya” (Q.S Al-Baqarah : 286)

“Orang tua di rumah menanti kepulanganmu dengan hasil yang membanggakan, jangan kecewakan mereka. Simpan keluhmu, sebab letihmu tak sebanding dengan perjuangan mereka menghidupimu”.

(Ika df)

“Do not try to be same, but be better”

(Dinda Marlina)

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah rabbil'alamin, puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan Rahmat-Nya, sehingga saya berhasil menempuh pendidikan di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro dan menyelesaikan penulisan skripsi ini. Untuk karya yang sederhana ini, maka saya persembahkan kepada:

1. Kedua orang tua saya, Bapak Sukarso Sibek dan Ibu Narsiyati. Beliau memang tidak sempat merasakan pendidikan sampai bangku perkuliahan, namun beliau mampu mendidik peneliti, memotivasi memberi dukungan. Terimakasih telah mengiringi langkah dan selalu mendukung serta selalu mendo'akan hingga peneliti mampu menyelesaikan pendidikan dibangku perkuliahan.
2. Saudara kandung saya Yeni Marlisa dan Kakak Ipar saya Roni Yahya. Terimakasih turut memberikan doa, motivasi, dan dukungan. Tak lupa keponakan saya Farzana Alesha Yahya yang menjadi penyemangat bagi saya dikeluarga, untuk terus memberikan contoh dalam menuntut ilmu setinggi-tingginya.
3. Kepada seseorang yang tak kalah penting kehadirannya, Fanesa Hadi Pramana sebagai teman sekaligus rekan kerja, yang menjadi pendamping dalam segala hal, terimakasih atas dukungannya, waktunya, dan materi yang diberikan selama menempuh masa perkuliahan.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, atas taufik hidayah dan inayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Ular Tangga Terhadap Kemampuan Kognitif dan Minat Belajar Matematika Siswa Kelas IV SDN 3 Sidodadi"

Dalam penyelesaian skripsi ini, penulis telah menerima bantuan dan bimbingan dari beberapa pihak. Oleh karena itu penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada, Prof. Dr. Siti Nurjanah, M.Ag., PIA selaku Rektor IAIN Metro, Dr. Zuhairi, M. Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Metro, Dr. Siti Annisah, M.Pd selaku ketua Program Studi PGMI, dan Ibu Firma Andrian, M.Pd selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan dan arahan yang sangat berharga dalam penyusunan skripsi. Penulis juga mengucapkan terimakasih kepada Ibu Sutiyah, S.Pd selaku Kepala SD Negeri 3 Sidodadi dan Ibu Khomsiatun, S.Pd.I selaku Kepala SD Negeri 1 Sidodadi yang telah memberikan izin, waktu, dan fasilitas untuk melakukan penelitian. Serta kepada Ibu Dewi Lestari S.Pd selaku guru kelas IV SD Negeri 3 Sidodadi dan Ibu Siti Rodiah S.Pd selaku guru kelas IV SD Negeri 1 Sidodadi sebagai kolaborator penelitian.

Kritik dan saran sangat diharapkan guna untuk memperbaiki skripsi ini dan akan diterima dengan lapang dada. Oleh karna ini penulis mengharapakan saran untuk memperbaiki sehingga skripsi ini bisa berguna bagi yang membacanya.

Metro, 10 Juni 2024



Dinda Marlina
NPM. 2001031010

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	1
HALAMAN JUDUL	i
NOTA DINAS	ii
PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
ABSTRAK	v
ORISINALITAS PENELITIAN	vi
MOTTO	vii
PERSEMBAHAN	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Batasan Masalah.....	5
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	6
F. Penelitian Relevan	7
BAB II LANDASAN TEORI	12
A. Kajian Teori	12
1. Kemampuan Kognitif	12
2. Minat Belajar	16
3. Media Pembelajaran Ular Tangga.....	21
4. Pembelajaran Matematika.....	26
5. Bangun Datar	28
B. Kerangka Konseptual	33

C.	Hipotesis Penelitian	34
BAB III	METODE PENELITIAN	36
A.	Rancangan Penelitian	36
B.	Definisi Operasional Variabel.....	38
C.	Populasi, Sampel, dan Teknik Pengambilan Sampel.....	41
D.	Prosedur Penelitian.....	42
E.	Teknik Pengumpulan Data	44
F.	Instrumen Penelitian	46
G.	Teknik Analisis Data.....	58
BAB IV	HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	70
A.	Hasil Penelitian.....	70
1.	Deskripsi Lokasi Penelitian	70
2.	Deskripsi Data Hasil Penelitian	74
3.	Pengujian Hipotesis	103
B.	Pembahasan	111
BAB V	PENUTUP	120
A.	Kesimpulan.....	120
B.	Saran.....	121
DAFTAR PUSTAKA.....		123
LAMPIRAN.....		127
DAFTAR RIWAYAT HIDUP		225

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Hasil Prasurvey Nilai Ulangan Harian Matematika	3
Tabel 2 Penelitian Relevan.....	7
Tabel 3 Materi Penelitian dari Kurikulum Merdeka	29
Tabel 4 Materi Penelitian dari Kurikulum 2013	29
Tabel 5 Skema Quasi Eksperiment Design	37
Tabel 6 Indikator Kemampuan Kognitif Penelitian	38
Tabel 7 Indikator Minat Belajar Penelitian	39
Tabel 8 Populasi Penelitian	41
Tabel 9 Sampel Penelitian.....	42
Tabel 10 Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) Matematika	44
Tabel 11 Instrumen Penelitian.....	46
Tabel 12 Kisi-Kisi Instrumen Tes.....	47
Tabel 13 Rubrik Penilaian Kriteria Soal Mudah	48
Tabel 14 Rubrik Penilaian Kriteria Soal Sedang.....	49
Tabel 15 Rubrik Penilaian Kriteria Soal Sukar	50
Tabel 16 Kisi-Kisi Lembar Angket Minat Belajar Matematika	51
Tabel 17 Pedoman Penskoran Angket Minat Belajar.....	52
Tabel 18 Kisi-Kisi Lembar Observasi Aktivitas Guru	53
Tabel 19 Kisi-Kisi Lembar Observasi Aktivitas Siswa.....	54
Tabel 20 Interpretasi Terhadap Nilai Koefisien Korelasi R_{xy}	55
Tabel 21 Indeks Pengisian Reliabilitas	56
Tabel 22 Kategori Tingkat Kesukaran.....	57
Tabel 23 Kategori Daya Pembeda.....	58
Tabel 24 Hipotesis dan Analisis Data Penelitian.....	59
Tabel 25 Interpretasi gain Ternormalisasi.....	64
Tabel 26 Pedoman Penskoran Angket Minat Belajar.....	64
Tabel 27 Tabel Kerja MANOVA.....	68
Tabel 28 Tabel Distribusi A^*	69

Tabel 29 Pedoman Persentase Penilaian Data Observasi.....	69
Tabel 30 Sarana Prasarana SDN 3 Sidodadi	71
Tabel 31 Jumlah Peserta Didik SDN 3 Sidodadi Tahun Ajaran 2023/2024.....	72
Tabel 32 Daftar Guru dan Karyawan SDN 3 Sidodadi.....	72
Tabel 33 Sarana Prasarana SDN 1 Sidodadi	74
Tabel 34 Jumlah Peserta Didik SDN 1 Sidodadi Tahun Ajaran 2023/2024.....	74
Tabel 35 Hasil Uji Validitas Instrumen Penelitian Test.....	75
Tabel 36 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Penelitian Test	76
Tabel 37 Hasil Tingkat Kesukaran Butir Soal.....	78
Tabel 38 Hasil Uji Daya Beda Soal.....	79
Tabel 39 Hasil Uji Validitas Instrumen Angket	80
Tabel 40 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Angket	81
Tabel 41 Hasil Pretest Kemampuan Kognitif Kelas Eksperiment dan Kelas Kontrol	83
Tabel 42 Hasil Uji Normalitas Pretest Kemampuan Kognitif Kelas Eksperiment dan Kelas Kontrol	83
Tabel 43 Hasil Uji Homogenitas Pretest Minat Belajar Kelas Eksperiment dan Kelas Kontrol	85
Tabel 44 Hasil Uji Beda Rata-Rata Pretest Kemampuan Kognitif Kelas Eksperiment dan Kelas Kontrol	86
Tabel 45 Hasil Uji Independent Sample T-Test.....	87
Tabel 46 Hasil Posstest Kemampuan Kognitif Kelas Eksperiment dan Kelas Kontrol	88
Tabel 47 Hasil Uji Normalitas Pretest Kemampuan Kognitif Kelas Eksperiment dan Kelas Kontrol	89
Tabel 48 Hasil Uji Homogenitas Posstest Kemampuan Kognitif Kelas Eksperiment dan Kelas Kontrol	90
Tabel 49 Hasil Uji N-Gain Peningkatan Hasil Test Kemampuan Kognitif.....	90
Tabel 50 Hasil Pretest Minat Belajar Kelas Eksperiment dan Kelas Kontrol.....	91
Tabel 51 Hasil Uji Normalitas Pretest Minat Belajar Kelas Eksperiment dan Kelas Kontrol	92

Tabel 52 Hasil Uji Homogenitas Pretest Minat Belajar Kelas Eksperiment dan Kelas Kontrol	93
Tabel 53 Hasil Uji Beda Rata-Rata Pretest Minat Belajar Kelas Eksperiment dan Kelas Kontrol	94
Tabel 54 Hasil Uji Indenpendent Sample t-test.....	95
Tabel 55 Hasil Posstest Minat Belajar Kelas Eksperiment dan Kelas Kontrol....	96
Tabel 56 Hasil Uji Normalitas Posstest Minat Belajar Kelas Eksperiment dan Kelas Kontrol	97
Tabel 57 Hasil Uji Homogenitas Posstest Minat Belajar Kelas Eksperiment dan Kelas Kontrol	98
Tabel 58 Hasil Uji Normalitas Kemampuan Kognitif dan Minat Belajar Kelas Eksperiment dan Kelas Kontrol	99
Tabel 59 Hasil Uji Homogenitas Kemampuan Kognitif dan Minat Belajar Kelas Eksperiment dan Kelas Kontrol	100
Tabel 60 Hasil Uji Homogenitas Matrix Varian-Kovarian(Box-M) Kemampuan Kognitif dan Minat Belajar	101
Tabel 61 Hasil Uji Multikolenieritas Kemampuan Kognitif dan Minat Belajar	102
Tabel 62 Hasil Uji Hipotesis Kemampuan Kognitif Kelas Eksperiment dan Kelas Kontrol	103
Tabel 63 Hasil Uji Hipotesis Minat Belajar Kelas Eksperiment dan Kelas Kontrol	104
Tabel 64 Hasil Uji MANOVA Kemampuan Kognitif dan Minat Belajar Kelas Eksperiment dan Kelas Kontrol	105

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Segitiga Lancip.....	30
Gambar 2 Segitiga Siku-Siku.....	30
Gambar 3 Segitiga Tumpul	30
Gambar 4 Segitiga Samasisi.....	31
Gambar 5 Segitiga Samakaki	31
Gambar 6 Segitiga Sembarang.....	32
Gambar 7 Luas Segitiga	33
Gambar 8 Keliling Segitiga.....	33
Gambar 9 Kegiatan Pretest Kelas Eksperiment	221
Gambar 10 Kegiatan Pretest Kelas Kontrol	221
Gambar 11 Kegiatan Diskusi Kelompok di Kelas Eksperiment	222
Gambar 12 Kegiatan Pengerjaan LKPD di Kelas Kontrol.....	222
Gambar 13 Kegiatan Permainan Ular Tangga : Siswa Menjalankan Bidak	223
Gambar 14 Kegiatan Permainan Ular Tangga : Siswa Mengambil Kotak Soal..	223
Gambar 15 Guru (Peneliti) Menjadi Juri dalam Permainan Ular Tangga.....	224

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Outline	128
Lampiran 2 Alat Pengumpul Data Soal Test	131
Lampiran 3 Alat Pengumpul Data Angket	144
Lampiran 4 Alat Pengumpul Data Observasi.....	146
Lampiran 5 Instrument Soal Pretest dan Posstest	150
Lampiran 6 Modul Ajar.....	153
Lampiran 7 Hasil Prasurvey Awal.....	186
Lampiran 8 Data Hasil Uji Validasi Soal Test.....	188
Lampiran 9 Data Hasil Uji Validasi Butir Angket	189
Lampiran 10 Data Nilai Pretest Posttest (Kemampuan Kognitif) Kelas Eksperimen.....	190
Lampiran 11 Data Nilai Pretest Posttest (Kemampuan Kognitif) Kelas Kontrol	192
Lampiran 12 Data Nilai Pretest Posttest (Angket) Kelas Eksperimen.....	194
Lampiran 13 Data Nilai Pretest Posttest (Angket) Kelas Kontrol	196
Lampiran 14 Hasil Analisis Aktivitas Guru dan Siswa Kelas Eksperimen.....	198
Lampiran 15 Hasil Analisis Aktivitas Guru dan Siswa Kelas Kontrol	199
Lampiran 16 Surat Izin Prasurvey.....	200
Lampiran 17 Surat Balasan Izin Prasurvey	202
Lampiran 18 Surat Bimbingan Skripsi.....	204
Lampiran 19 Surat Izin Research.....	205
Lampiran 20 Balasan Izin Research.....	207
Lampiran 21 Surat Tugas	209
Lampiran 22 Surat Telah Melaksanakan Research	211
Lampiran 23 Bukti Bebas Pustaka Program Studi PGMI.....	213
Lampiran 24 Surat Keterangan Bebas Pustaka Perpustakaan.....	214
Lampiran 25 Lembar Konsultasi Bimbingan Skripsi.....	215
Lampiran 26 Dokumentasi.....	221

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Matematika adalah cabang ilmu yang diajarkan di seluruh jenjang pendidikan di Indonesia.¹ Bidang studi matematika memiliki peranan penting dalam hal perhitungan dan membentuk proses berpikir yang sangat diperlukan untuk mengatasi beragam tantangan.² Matematika menjadi mata pelajaran yang tak dapat diabaikan, oleh karena itu matematika penting untuk dikuasai oleh semua individu, dari masa kanak-kanak hingga dewasa.

Pada dasarnya, tujuan matematika yaitu untuk melatih pola pikir siswa agar mereka dapat mengatasi berbagai masalah baik di konteks matematika maupun dalam kehidupan sehari-hari, namun banyak siswa kehilangan minat pada mata pelajaran ini, karena mereka menganggap bahwa matematika adalah mata pelajaran yang sulit, dan bahkan beberapa menganggapnya hanya dapat dikuasai oleh siswa yang sangat pintar saja.³ Salah satu pendekatan yang bisa digunakan oleh guru adalah mengembangkan minat belajar siswa terhadap matematika sebagai cara untuk melatih pola pikir mereka.

¹ Dini Nuraeni, Din Azwar Uswatun, and Iis Nurasih, "Analisis Pemahaman Kognitif Matematika Materi Sudut Menggunakan Video Pembelajaran Matematika Sistem Daring Di Kelas Iv B SDN Pintukisi," *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar V*, no. Vol 5 No 1 June 2020 (2020): 61–75,

² Herry Agus Susanto, *Pemahaman Pemecahan Masalah Berdasar Gaya Kognitif* (Yogyakarta: Deepublish, 2015).

³ Tri Rahmah Silviani et al., "Upaya Meningkatkan Minat Belajar Matematika Menggunakan Inquiry Based Learning Setting Group Investigation," *Kreano, Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif* 8, no. 2 (2017): 150s–61,.

Penting bagi guru untuk menciptakan proses pembelajaran yang nyaman, menyenangkan, dan menarik perhatian siswa.⁴ Pembelajaran yang menarik juga akan meningkatkan perhatian dan mendorong minat siswa untuk terus belajar dan mencapai hasil yang maksimal. Belajar akan menjadi efektif jika dilakukan dalam suasana yang menghibur, oleh karena itu, dalam proses pembelajaran, penting memberikan kesempatan kepada anak untuk merencanakan pembelajaran yang mereka sukai. Berdasarkan kebutuhan ini, guru perlu berusaha menciptakan situasi dan kondisi yang menyenangkan, menggunakan strategi pembelajaran yang mengasyikkan, serta memanfaatkan media pembelajaran yang menarik dan bermanfaat.

Berdasarkan hasil prasurvey awal yang dilakukan di kelas IV SDN 3 Sidodadi bersama Ibu Dewi Lestari selaku wali kelas IV, pada tanggal 16 hingga 19 Mei 2023, ditemukan beberapa permasalahan. Permasalahan tersebut meliputi rendahnya kemampuan kognitif siswa, kurangnya minat belajar terhadap mata pelajaran matematika, serta guru belum menggunakan media pembelajaran yang inovatif dalam pembelajaran matematika. Berdasarkan wawancara yang dilakukan bersama Ibu Dewi dikatakan bahwa minat belajar siswa terhadap matematika rendah, yang terlihat dari perilaku seperti melamun, kurang fokus pada penjelasan guru, tidak mengikuti langkah-langkah pembelajaran dengan baik, serta sering mengobrol dengan teman sebangku tentang topik yang tidak terkait dengan materi yang diajarkan.

⁴ Erlando Doni Sirait, "Pengaruh Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Matematika," *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA* 6, no. 1 (2016): 35–43.

Hasil ulangan harian matematika juga menunjukkan hasil yang kurang memuaskan, terutama dalam ranah kognitif. Pada proses observasi di kelas terlihat banyak siswa yang belum tuntas pencapaiannya pada soal materi bangun datar. Siswa masih kesulitan memahami jenis bangun datar dan menentukan rumus yang tepat untuk menjawab persoalan matematika. Selain itu kurangnya penggunaan media pembelajaran pada proses pembelajaran matematika juga menyebabkan rendahnya pencapaian yang diperoleh siswa. Metode pembelajaran yang didominasi oleh ceramah menyebabkan siswa menjadi jenuh dan tidak aktif. Proses belajar mengajar matematika sangat membutuhkan adanya penggunaan media pembelajaran yang kongkret atau nyata, namun penggunaan media tersebut masih belum maksimal di sekolah ini.

Berikut merupakan data hasil pra survey nilai ulangan harian matematika pada materi bangun datar Kelas IV SDN 3 Sidodadi:

Tabel 1 Hasil Prasurvey Nilai Ulangan Harian Matematika

No	Nilai	Kategori	Jumlah Siswa	Persentase
1.	< 65	Belum Tuntas	18	66,66%
2.	≥ 65	Tuntas	9	33,33%
Jumlah			27	100%

Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) untuk mata pelajaran matematika di kelas IV SDN 3 Sidodadi adalah 65. Berdasarkan data hasil ulangan harian materi bangun datar menunjukkan bahwa dari total 27 siswa, hanya 9 siswa atau 33,33% yang mencapai nilai di atas KKM (65), sementara sisanya, yaitu 18 siswa atau 66,66%, mendapatkan nilai di bawah KKM. Berdasarkan data prasurvey tersebut membuktikan bahwa masih banyak siswa yang belum tuntas pada mata pelajaran matematika materi bangun datar. Salah satu cara

yang dapat digunakan oleh guru untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah melibatkan penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran dapat digunakan sebagai alat bantu untuk memfasilitasi proses belajar-mengajar agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.⁵ Dalam penelitian ini peneliti akan menggunakan media pembelajaran Ular Tangga pada materi bangun datar.

Media pembelajaran Ular Tangga dipilih karena membuat anak lebih mudah memahami ilmu yang diajarkan oleh guru, serta meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar. Media permainan Ular Tangga juga dapat meningkatkan minat belajar anak-anak, terutama ketika mereka merasa bosan dalam proses belajar mengajar.⁶ Untuk mengatasi masalah tersebut, media pembelajaran Ular Tangga dapat menjadi solusi alternatif yang tepat dalam pembelajaran.

Berdasarkan penjelasan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk melihat pengaruh terhadap kemampuan kognitif dan minat belajar matematika siswa setelah dilakukan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran ular tangga.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas dapat diidentifikasi permasalahan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

⁵ Ema Srinina Barus, "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Materi Kemampuan Kognitif Dan Minat Siswa Kelas V Sd Margoyasan Development of Mathematics Learning Media With Matery of," *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 10 (2018): 916–924.

⁶ I Kadek Edi Yudiana et al., *Ultrang Dan Numerasi Siswa* (Bali: Nilacakra, 2024).

1. Minat belajar siswa terhadap matematika masih rendah
2. Kemampuan kognitif siswa terkait matematika masih rendah.
3. Siswa kurang fokus pada penjelasan yang diberikan oleh guru.
4. Siswa sering mengobrol dengan teman sebangkunya mengenai topik yang tidak terkait dengan materi yang diajarkan.
5. Hasil ulangan matematika siswa menunjukkan pencapaian yang kurang memuaskan.
6. Guru belum menggunakan media pembelajaran yang inovatif dalam pembelajaran matematika.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan pada identifikasi masalah, penelitian ini akan difokuskan pada permasalahan kurangnya kemampuan kognitif dan minat belajar siswa kelas IV SDN 3 Sidodadi pada mata pelajaran matematika yang diatasi dengan penggunaan media pembelajaran ular tangga.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Apakah penggunaan media pembelajaran ular tangga dapat berpengaruh terhadap kemampuan kognitif siswa kelas IV SD N 3 Sidodadi?
2. Apakah penggunaan media pembelajaran ular tangga dapat berpengaruh terhadap minat belajar matematika siswa kelas IV SD N 3 Sidodadi?

3. Apakah penggunaan media pembelajaran ular tangga dapat berpengaruh terhadap kemampuan kognitif dan minat belajar matematika siswa kelas IV SD N 3 Sidodadi?

E. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk membuktikan bahwa:

- a. Terdapat pengaruh dari penggunaan media pembelajaran ular tangga terhadap kemampuan kognitif matematika siswa.
- b. Terdapat pengaruh dari penggunaan media pembelajaran ular tangga terhadap minat belajar matematika siswa.
- c. Terdapat pengaruh dari penggunaan media pembelajaran ular tangga terhadap kemampuan kognitif dan minat belajar matematika siswa

2. Manfaat Penelitian

a. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dalam penelitian ini yaitu, untuk dapat memberikan ilmu yang bermanfaat dalam dunia pendidikan ataupun mengenai media pembelajaran ular tangga pada mata pelajaran matematika.

b. Manfaat Praktis

Adapun manfaat praktis penelitian ini adalah:

- 1) Bagi siswa, dapat menumbuhkan minat dan mengembangkan kemampuan kognitif matematika melalui suasana pembelajaran yang baru dan menyenangkan.
- 2) Bagi guru, memberikan pemahaman mengenai pentingnya penggunaan media pembelajaran inovatif, seperti ular tangga, untuk memberikan variasi dalam proses pembelajaran.
- 3) Bagi peneliti, penelitian ini memiliki manfaat dalam memperluas pengalaman dan pengetahuan tentang cara menumbuhkan minat dan kemampuan kognitif matematika siswa dengan menggunakan media pembelajaran ular tangga.

F. Penelitian Relevan

Terdapat beberapa penelitian yang terkait dengan penelitian ini, dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 2 Penelitian Relevan

No	Deskripsi	Keterangan
1	Nama/Judul	Nur Kholifa/ Pengaruh Penggunaan Alat Peraga Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas 4 MIN 3 Metro Pusat. ⁷
	Hasil Penelitian	Hasil penelitian menunjukkan perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa kelas IV MIN 3 Metro yang menggunakan Alat Peraga ular Tangga dengan hasil belajar siswa yang menggunakan pembelajaran konvensional. Dengan hasil analisis dan pembahasan dari data penelitian diperoleh hasil uji hipotesis menggunakan uji wilcoxon dengan nilai signifikansi 0,000 ($p < 0,05$). Sehingga terdapat

⁷ Nur Kholifah, "Pengaruh Penggunaan Alat Peraga Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas 4 Min 3 Metro Pusat," Pengaruh Penggunaan Alat Peraga Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas 4 Min 3 Metro Pusat 7, No. 2 (2020): 107–15.

		pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar matematika kelas IV MIN 3 Metro. Sedangkan hasil dari uji menggunakan uji whitney diperoleh nilai signifikansi 0,000 ($p < 0,05$).
	Persamaan penelitian	Penelitian yang dilakukan oleh Nur Khalifa dan penulis, sama sama menggunakan media ular tangga sebagai media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian.
	Perbedaan penelitian	Perbedaan penelitian yang dilakukan oleh Nur Khalifa dan penulis, terletak pada pokok permasalahan yang diteliti, yaitu pada penelitian Nur Kholifah membuktikan adanya pengaruh penggunaan ular tangga terhadap hasil belajar siswa, sedangkan pada penelitian ini, penggunaan media ular tangga untuk membuktikan adanya pengaruh terhadap kemampuan kognitif dan minat belajar.
2	Nama/Judul	Windi, Fajar, Intan/ Pengaruh Media Permainan Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Dan Pemahaman Konsep Pada Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas IV SDN Lebaksiu Kidul 04. ⁸
	Hasil Penelitian	Hasil penelitian oleh Windi menunjukkan bahwa: Pengaruh penggunaan media pembelajaran ular tangga (x) terhadap hasil belajar dan pemahaman konsep (y) siswa kelas IV SDN Lebaksiu Kidul 04 sangat signifikan. Dengan hasil penelitian kognitif mengalami peningkatan yaitu hasil pretest dan posttest mengalami perbedaan. Rata-rata pretest adalah 44,8, presentase ketuntasan hasil belajar siswa mencapai 10%. Rata-rata posttest adalah 76,2, presentase ketuntasan hasil belajar siswa mencapai 81%.
	Persamaan penelitian	Penelitian yang dilakukan oleh Windi dan penulis, sama sama menggunakan media ular tangga sebagai media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian..
	Perbedaan penelitian	Perbedaan penelitian yang dilakukan oleh Windi dan penulis, terletak pada pokok permasalahan yang diteliti yaitu pada penelitian Windi menggunakan ular tangga untuk membuktikan adanya pengaruh terhadap hasil

⁸ Windi Nur Anisa, Fajar Cahyadi, and Intan Rahmawati, "Pengaruh Media Permainan Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Dan Pemahaman Konsep Pada Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas IV SDN Lebaksiu Kidul 04," *Wawasan Pendidikan* 3, no. 1 (2023): 427–39.

		belajar dan pemahaman konsep matematika, sedangkan pada penelitian ini menggunakan ular tangga untuk membuktikan adanya pengaruh terhadap kemampuan kognitif dan minat belajar.
3	Nama/Judul	Arifathul, Hahmzah, dan Sayidiman/ Pengaruh Penggunaan Media Ular Tangga Besar Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V. ⁹
	Hasil Penelitian	Hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa : (1) Gambaran penggunaan media ular tangga besar pada kelas eksperimen berlangsung secara efektif dikarenakan kategori persentase untuk setiap pertemuan meningkat. (2) Minat belajar siswa pada kelas eksperimen lebih meningkat dibandingkan dengan minat belajar siswa pada kelas kontrol. Hal tersebut dibuktikan dengan nilai post non-test pada kelas eksperimen berada pada kategori sangat berminat sedangkan pada kelas kontrol berada pada kategori berminat. (3) Terdapat pengaruh media ular tangga besar. Hal ini karena adanya perbedaan yang signifikan pada nilai post non-test antara kelas eksperimen dengan menggunakan media ular tangga besar dengan kelas kontrol tanpa menggunakan media gambar.
	Persamaan penelitian	Penelitian yang dilakukan oleh Arifathul dan penulis, sama-sama menggunakan media ular tangga sebagai media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian.
	Perbedaan penelitian	Perbedaan penelitian yang dilakukan oleh Arifathul dan penulis, terletak pada jenis ular tangga yang digunakan, yaitu pada penelitian Arifatul menggunakan ular tangga besar sedangkan penelitian ini menggunakan ular tangga biasa. Perbedaan lainnya terdapat pada pokok permasalahan yang diteliti, pada penelitian Arifatul menggunakan ular tangga untuk membuktikan adanya pengaruh terhadap minat belajar, sedangkan penelitian penulis selain minat belajar, penulis juga membuktikan penggunaan ular tangga berpengaruh terhadap kemampuan kognitif siswa
4	Nama/Judul	Rati Audina/ Pengaruh Media Permainan Ular Tangga Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun

⁹ Arifathul Khoridha et al., "Pengaruh Penggunaan Media Ular Tangga Besar Terhadap" 1, no. 4 (2022): 43–56.

	Di TK Dharma Wanita Pampangan Oki. ¹⁰
Hasil Penelitian	Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, perkembangan kognitif setelah menggunakan media permainan ular tangga sangat berkembang yaitu anak sudah mulai mengenal, memahami, menerapkan dan menganalisis. Sejalan dengan teori Benyamin Bloom ada enam tingkatan dalam bidang perkembangan kognitif, yang terdiri dari Pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi.
Persamaan penelitian	Penelitian yang dilakukan oleh Rati Audina dan penulis, sama-sama menggunakan media ular tangga sebagai media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian.
Perbedaan penelitian	Perbedaan lainnya terdapat pada pokok permasalahan yang diteliti, pada penelitian Rati Audina menggunakan ular tangga untuk membuktikan adanya pengaruh perkembangan kognitif siswa, sedangkan penelitian penulis selain pada kemampuan kognitif, penulis juga membuktikan penggunaan ular tangga berpengaruh terhadap minat belajar siswa.

Kesimpulan: Berdasarkan penelitian relevan oleh peneliti sebelumnya, penelitian yang akan dilakukan di SDN 3 Sidodadi menunjukkan persamaan dan perbedaan, yaitu sebagai berikut:

Persamaan : Menggunakan media pembelajaran ular tangga.

Perbedaan : 1. Pokok permasalahan yang diteliti, dalam penelitian ini bertujuan untuk membuktikan bahwa terdapat pengaruh dari penggunaan media pembelajaran ular tangga terhadap kemampuan kognitif dan minat belajar matematika siswa

2. Subjek pembelajaran, akan dilakukan pada siswa kelas

¹⁰ Rati Audina, Kris Setyaningsih, and Izza Fitri, "Pengaruh Media Permainan Ular Tangga Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Dharma Wanita Pampangan Oki," *Jurnal Ilmiah Multidisiplin* 1, no. 3 (2022): 295–304.

IV, mata pelajaran Matematika, materi bangun datar segitiga.

3. Karakteristik Ular Tangga yang digunakan, penelitian ini menggunakan ular tangga dan berisi pertanyaan pada setiap kotak sebagai media pembelajaran.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Kemampuan Kognitif

a. Pengertian Kemampuan Kognitif

Kemampuan berasal dari kata mampu yang berarti kuasa (bisa, sanggup) melakukan sesuatu, sedangkan kemampuan berarti kesanggupan, kecakapan, kekuatan.¹¹ Kemampuan adalah merujuk pada kinerja seseorang dalam suatu pekerjaan yang bisa dilihat dari pikiran, sikap, dan perilakunya.¹² Jadi, dapat disimpulkan bahwa kemampuan adalah kesanggupan atau kecakapan seorang individu dalam menguasai suatu keahlian dan digunakan untuk mengerjakan beragam tugas dalam suatu pekerjaan.

Kemampuan kognitif merupakan keterampilan berdasarkan fungsi otak yang diperlukan untuk menjalankan berbagai tugas, mulai dari yang sederhana hingga yang sangat kompleks.¹³ Kemampuan kognitif merupakan faktor yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir siswa.¹⁴ Terdapat berbagai teori yang terus berkembang mengenai kemampuan kognitif. Salah satu dari teori tersebut adalah teori yang

¹¹ W.J.S Poerwadarminta, Kamus Umum Bahasa Indonesia (Jakarta: Balai Pustaka, 2011).

¹² Hamzah B Uno, Model Pembelajaran: Menciptakan Proses Belajar Mengajar Yang Kreatif Dan Efektif (Jakarta: Bumi Aksara, 2014).

¹³ Hasan Basri, "Kemampuan Kognitif Dalam Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Ilmu Sosial Bagi Siswa Sekolah Dasar," Jurnal Penelitian Pendidikan 18, no. 1 (2018): 1–9.

¹⁴ Nurul Vidayanti, Titik Sugiarti, and Dian Kurniati, "Analisis Kemampuan Kognitif Siswa Kelas VIII SMP Negeri 11 Jember ditinjau dari Gaya Belajar dalam Menyelesaikan Soal Pokok Bahasan Lingkaran," Kadikma 8, no. 1 (2017): 137–44.

dikemukakan oleh Benyamin S. Bloom, dalam teori tersebut, ditekankan pentingnya penerapan semua tingkat ranah kognitif dalam setiap proses pembelajaran untuk mencapai kualitas pendidikan yang baik.¹⁵ Kemampuan kognitif memiliki peran penting dalam meningkatkan kemampuan berpikir dan juga dalam keberhasilan belajar anak, karena sebagian besar kegiatan belajar melibatkan proses berfikir.

Berdasarkan pernyataan tersebut, dapat disimpulkan bahwa kemampuan kognitif merupakan kemampuan yang dimiliki individu untuk memahami sesuatu hal atau keterampilan untuk menjalankan tugas-tugas yang kompleks.

b. Indikator Kemampuan Kognitif

Ranah kemampuan kognitif memiliki enam tingkatan proses berpikir, mulai dari yang paling rendah hingga yang paling tinggi. Keenam tingkatan tersebut adalah:

- 1) Aspek pengetahuan/Hafalan/Ingatan (*Knowledge*): Tingkat ini mencakup pemahaman terhadap fakta-fakta, informasi, atau konsep-konsep dasar.
- 2) Aspek pemahaman (*Comprehension*): Pada tingkat ini, seseorang dapat memahami dan menjelaskan informasi dengan menggunakan kata-kata sendiri.

¹⁵ Basri, "Kemampuan Kognitif Dalam Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Ilmu Sosial Bagi Siswa Sekolah Dasar."

- 3) Aspek penerapan (*Application*): Tingkat ini melibatkan kemampuan untuk menggunakan pengetahuan atau konsep yang dipelajari dalam situasi atau konteks yang baru.
- 4) Aspek analisis (*Analysis*): Pada tingkat analisis, seseorang dapat memecah informasi menjadi bagian-bagian yang lebih kecil dan memahami hubungan antara bagian-bagian tersebut.
- 5) Aspek sintesis (*Synthesis/mencipta*): Tingkat sintesis melibatkan kemampuan untuk menggabungkan elemen-elemen yang berbeda dari informasi atau pengetahuan untuk menciptakan sesuatu yang baru.
- 6) Aspek penilaian (*Evaluation*): Pada tingkat penilaian, seseorang dapat melakukan penilaian atau evaluasi terhadap informasi, argumen, atau situasi.¹⁶

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa indikator aspek kognitif berupa: pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi. Pada aspek memahami bangun datar segitiga, ketika dikaitkan dengan konsep Taksonomi Bloom, merupakan kemampuan penerapan pengetahuan dan pemahaman. Aspek kognitif yang digunakan dalam penelitian ini adalah kemampuan kognitif pada aspek pemahaman, penerapan, dan analisis.

¹⁶ Riinawati, Pengantar Evaluasi Pendidikan (Yogyakarta: Thema Publishing, 2021).

c. Faktor Yang Mempengaruhi Kemampuan Kognitif

Faktor yang mempengaruhi kemampuan kognitif anak banyak diungkapkan oleh para ahli. Salah satunya adalah pernyataan dari Hijriati, sedikitnya faktor yang mempengaruhi kemampuan kognitif anak yaitu sebagai berikut:

- 1) Faktor hereditas/keturunan, menyatakan bahwa manusia dilahirkan dengan potensi tertentu yang tidak dipengaruhi oleh lingkungan.
- 2) Faktor lingkungan, menyatakan bahwa manusia dilahirkan dalam keadaan tabula rasa atau “kertas putih” yang belum terisi dengan pengalaman atau pengetahuan.
- 3) Faktor kematangan, setiap organ fisik dan psikis dikatakan matang jika sudah mencapai kemampuan untuk menjalankan fungsinya.
- 4) Faktor pembentukan, pembentukan mengacu pada pengaruh dari kondisi eksternal yang memengaruhi perkembangan intelegensi seseorang.
- 5) Faktor minat dan bakat, dorongan yang mengarahkan individu untuk berusaha dengan lebih giat dan berprestasi sedangkan bakat memainkan peran dalam pengembangan kemampuan kognitif.
- 6) Faktor kebebasan, keleluasaan manusia dalam berpikir secara divergen, yaitu memiliki kemampuan untuk memilih metode-

metode tertentu dalam memecahkan masalah dan bebas memilih masalah yang sesuai dengan kebutuhan individu.¹⁷

Berdasarkan pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa faktor kemampuan kognitif memainkan peran penting dalam keberhasilan belajar anak, karena sebagian besar aktivitas belajar terkait dengan proses mengingat dan berpikir. Kemampuan kognitif bertujuan untuk memungkinkan anak melakukan eksplorasi terhadap dunia sekitarnya melalui panca indera, sehingga pengetahuan yang diperoleh dapat mendukung kelangsungan hidupnya. Faktor kemampuan kognitif sangat penting bagi peserta didik dalam aspek memahami dan memproses informasi, yang dapat ditingkatkan melalui permainan Ular Tangga. Sebagai alat bermain yang edukatif, permainan ular tangga membuat anak-anak senang bermain sambil mengembangkan kemampuan mereka, mengasah logika, meningkatkan keterampilan, serta melatih konsentrasi, ketelitian, dan kesabaran dalam menunggu giliran.

2. Minat Belajar

a. Pengertian Minat Belajar

Minat adalah dorongan internal yang kuat dalam diri seseorang yang memengaruhi tindakan dan mendorong mereka untuk menjelajahi

¹⁷ Hijriati Hijriati, 'Tahapan Perkembangan Kognitif Pada Masa Early Childhood', *Bunayya : Jurnal Pendidikan Anak*, 1.2 (2017),

atau mendalami sesuatu ketika ada ketertarikan pada dirinya.¹⁸ Minat merupakan sesuatu pemusatan perhatian yang tidak disengaja yang terlahir dengan kemauannya dan yang tergantung dari bakat dan lingkungannya.¹⁹ Sedangkan proses belajar belajar terjadi ketika stimulus dari situasi tertentu bersamaan dengan informasi yang tersimpan dalam ingatan mempengaruhi siswa sehingga perilakunya mengalami perubahan dari sebelumnya hingga setelah mengalami situasi tersebut.²⁰

Pendapat ahli lain mengemukakan, bahwa minat belajar adalah motivasi internal yang mendorong seseorang untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran, dengan tujuan meningkatkan pengetahuan, keterampilan, dan pengalaman mereka, didorong oleh keinginan untuk memahami dan memperoleh pengetahuan yang mendorong mereka untuk belajar dengan tekun dan serius.²¹ Minat belajar merupakan dorongan batin yang kuat yang mencerminkan ketertarikan, keinginan, dan antusiasme siswa terhadap suatu objek atau aktivitas pembelajaran.²²

Sehingga dapat disimpulkan bahwa minat belajar merupakan dorongan internal kuat yang mencerminkan ketertarikan, keinginan,

¹⁸ Asnawati Matondang, "Pengaruh Antara Minat Dan Motivasi Dengan Prestasi Belajar," *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia* 2, no. 2 (2018): 24–32,

¹⁹ Ismail Amara, Abdul Haris Panai, and Irvin Novita Arifin, "Perbedaan Hasil Belajar Ditinjau Dari Minat Belajar Siswa Dan Model Pembelajaran Materi Panas Dan Perpindahannya Di Kelas V SDN 1 Anggrek" 3, no. 2 (2023): 7146–54.

²⁰ Sirait, "Pengaruh Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Matematika."

²¹ Andi Achru P., 'Pengembangan Minat Belajar Dalam Pembelajaran', *Idarah: Jurnal Manajemen Pendidikan*, 3.2 (2019), 205.

²² Roro Kurnia Nofita Rahmawati, *Minat Belajar* (Malang: Literasi Nusantara Abadi, 2024).

dan antusiasme siswa sehingga memengaruhi tindakan untuk mempelajari pembelajaran yang menarik bagi mereka.

b. Indikator Minat Belajar

Minat merupakan motivasi yang mendorong individu untuk aktif dalam kegiatan tertentu sehingga terdapat beberapa indikator minat belajar yaitu:

- 1) Perasaan Senang, jika seorang siswa merasa senang atau memiliki minat terhadap suatu mata pelajaran.
- 2) Ketertarikan siswa, adalah dorongan atau kecenderungan untuk merasa tertarik terhadap orang, benda, kegiatan, atau pengalaman afektif yang ditimbulkan oleh kegiatan itu sendiri.
- 3) Perhatian siswa, adalah kemampuan untuk fokus dan konsentrasi pada pengamatan dan pemahaman, dengan mengesampingkan hal-hal lain.
- 4) Keterlibatan siswa adalah ketertarikan seseorang terhadap suatu objek yang menyebabkan mereka merasa senang dan tertarik untuk melakukan atau terlibat dalam kegiatan yang terkait dengan objek tersebut.²³

Selanjutnya menurut pendapat lain, beberapa indikator minat belajar adalah adanya perasaan senang terhadap pembelajaran, adanya pemusatan perhatian dan pikiran terhadap pembelajaran, adanya kemauan untuk belajar, adanya kemauan dari dalam diri untuk aktif

²³ Ibid.

dalam pembelajaran, serta adanya upaya yang dilakukan untuk merealisasikan keinginan untuk belajar.²⁴ Berdasarkan pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa minat belajar adalah motivasi dalam diri yang mendorong untuk aktif dalam pembelajaran. Semua indikator menunjukkan pentingnya minat dalam memotivasi individu untuk belajar dengan tekun dan sungguh-sungguh. Fokus indikator dalam penelitian ini adalah perasaan senang, ketertarikan, perhatian dan keterlibatan siswa terhadap pembelajaran matematika.

c. Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar

1) Faktor Internal

Faktor internal merujuk pada hal-hal yang mendorong minat belajar siswa dan berasal dari diri mereka sendiri, yang terdiri dari:

- a) Sikap siswa, dalam pembelajaran sikap siswa adalah aspek yang mencerminkan kecenderungan siswa untuk merespon pembelajaran secara relatif konsisten.
- b) Motivasi, adalah faktor yang mendorong dan menggerakkan siswa untuk mencari pengetahuan dan meningkatkan keterampilan.
- c) Bakat, merupakan potensi atau kemampuan dasar yang dimiliki sejak lahir.

²⁴ Rahmat Winata Rizki Nurhana Friantini, "Analisis Minat Belajar Pada Pembelajaran Matematika," *Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia* 4 (2019): 6–11.

d) Hobi, adalah pendorong yang memacu siswa untuk memperdalam pengetahuan dan keterampilan dalam bidang yang dicintai.²⁵

2) Faktor Eksternal

Sedangkan faktor eksternal merujuk pada faktor-faktor yang dipengaruhi dari luar individu. Faktor-faktor ini dapat memengaruhi minat belajar seseorang, yaitu sebagai berikut

- a) Lingkungan, memegang peran penting dalam proses pertumbuhan dan perkembangan siswa. Konsep lingkungan mencakup berbagai aspek dalam kehidupan siswa, termasuk keluarga, sekolah, masyarakat, serta lingkungan fisik disekitarnya.
- b) Guru dan Strategi Pembelajarannya, guru memegang peran sentral dalam sistem pendidikan di sekolah. Guru harus memiliki sejumlah kompetensi dan keterampilan dalam bidang pedagogi yang sangat penting untuk memberikan pendidikan yang berkualitas.
- c) Keluarga, pengaruh keluarga memiliki dampak signifikan pada pola pikir serta proses belajar anak. Ketegangan dalam lingkungan keluarga, sifat-sifat orang tua, lokasi geografis

²⁵ Rahmawati, *Minat Belajar*.

rumah, manajemen keluarga, semuanya dapat mempengaruhi aktivitas belajar anak.²⁶

Minat belajar siswa dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik internal maupun eksternal. Media pembelajaran Ular Tangga dipilih karena tepat digunakan untuk meningkatkan minat belajar dan mendukung proses belajar siswa. Secara internal, permainan ini membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan interaktif, mendorong motivasi melalui unsur kompetisi dan reward, mengembangkan bakat dalam pemecahan masalah dan strategi, serta menjadikan belajar sebagai aktivitas yang menyenangkan. Secara eksternal, Ular Tangga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan mengurangi kebosanan, membuat strategi pembelajaran lebih dinamis dan menarik bagi guru, serta memungkinkan keterlibatan keluarga dalam proses belajar di rumah. Dengan demikian, media pembelajaran Ular Tangga mampu meningkatkan minat belajar siswa secara efektif.

3. Media Pembelajaran Ular Tangga

a. Pengertian Media Pembelajaran Ular Tangga

Media Pembelajaran Ular tangga adalah media permainan papan yang dimainkan oleh 2 orang atau lebih, permainan ular tangga terdiri dari sejumlah kotak yang memiliki gambar-gambar di dalamnya,

²⁶ Ibid., 21.

termasuk gambar ular dan tangga.²⁷ Tidak ada standar papan permainan dalam ular tangga, setiap orang dapat menciptakan papan mereka sendiri dengan jumlah kotak, ular dan tangga yang berlainan²⁸. Permainan ular tangga yang digunakan dalam penelitian ini adalah ular tangga yang setiap kotaknya terdapat pertanyaan-pertanyaan dalamnya. Siswa diharapkan mampu menjawab pertanyaan-pertanyaan tersebut untuk dapat melanjutkan ke tahap berikutnya. Pemenang dalam permainan ini adalah pemain yang dapat menjawab pertanyaan dengan benar dan yang berhasil mencapai kotak finish terlebih dahulu.

Permainan ular tangga ini bertujuan untuk memberikan motivasi belajar kepada siswa agar saat mempelajari atau mengulang kembali materi-materi yang telah dipelajari sebelumnya mampu diingat secara mudah dan nantinya akan diuji melalui permainan, sehingga terasa menyenangkan bagi siswa untuk belajar.²⁹ Permainan ular tangga secara menyenangkan dan mampu melatih siswa mengenai sikap jujur, mengerti dan mematuhi aturan-aturan yang ada. Permainan ular tangga dipilih karena relatif mudah, dan sangat memungkinkan untuk siswa membantu dalam proses belajar mengajar disekolah.

²⁷ Yudiana et al., *Ultrang Dan Numerasi Siswa*.

²⁸ Putri Zudhah Ferryka, "Permainan Ular Tangga Dalam Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar" 29, no. 100 (2017).

²⁹ Yudiana et al., *Ultrang Dan Numerasi Siswa*.

b. Manfaat Media Pembelajaran Ular Tangga

Permainan ular tangga memberikan manfaat sebagai sarana bermain yang memiliki unsur edukatif. Melalui permainan ini, anak-anak dapat merasakan kesenangan bermain sekaligus mengembangkan kemampuan mereka, mengasah kemampuan berpikir logis, dan meningkatkan keterampilan mereka.³⁰ Selain itu, permainan ini juga membantu anak-anak untuk belajar berkonsentrasi, menjadi lebih teliti, dan mengembangkan kesabaran mereka dalam menunggu giliran bermain. Sehingga dengan hal ini media pembelajaran ular tangga dapat menjadi solusi alternatif yang tepat dalam meningkatkan kemampuan kognitif dan minat belajar anak.

c. Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran Ular Tangga

Permainan ular tangga sebagai suatu media pembelajaran mempunyai beberapa kelebihan:

- 1) Permainan ular tangga ini memberikan kesenangan kepada anak-anak karena mereka dapat terlibat langsung dalam permainan.
- 2) Permainan ini sangat fleksibel karena dapat disesuaikan dengan materi atau tema yang ingin diajarkan.
- 3) Biaya yang dibutuhkan untuk permainan ini tidak besar karena gambar dan kata-kata dapat diambil dari majalah atau dibuat sendiri.

³⁰ Sri Nugroho Jati Meri , Sudarti, “Pengaruh Pembelajaran Quantum Learning Melalui Permainan Ular Tangga Terhadap Perkembangan Kognitif Anak,” 2015.

- 4) Meningkatkan perkembangan motorik, karena permainan ini melibatkan aktivitas fisik anak secara langsung.
- 5) Permainan ular tangga dapat dipergunakan untuk membantu semua aspek perkembangan siswa salah satunya mengembangkan kecerdasan logika matematika.
- 6) Permainan ular tangga dapat merangsang siswa belajar memecahkan masalah.
- 7) Penggunaan permainan ular tangga mudah dilakukan, sederhana peraturannya, serta menghibur siswa dengan cara positif dan interaktif.³¹

Namun, selain kelebihan permainan ini juga memiliki kekurangan yaitu memerlukan ruang yang luas agar anak-anak dapat bermain dengan lebih leluasa.

d. Langkah-Langkah Pembelajaran dengan Ular Tangga

Langkah-langkah permainan ular tangga pada pembelajaran sama halnya dengan dengan permainan ular tangga pada umumnya. Alamsyah Said memberikan panduan mengenai prosedur penggunaan permainan ular tangga, yaitu sebagai berikut:

- 1) Tiap siswa bergantian melempar dadu.
- 2) Jika dadu yang jatuh menunjukkan mata dadu 5, maka siswa harus berjalan 5 kotak pada papan permainan ular tangga.

³¹ Yudiana et al., *Ultrang Dan Numerasi Siswa*.

- 3) Jika sudah dijalankan, kotak yang berisi pertanyaan dijawab oleh siswa, jika benar siswa tersebut mendapat poin.
- 4) Apabila kotak yang dituju didapati gambar ular dengan posisi turun, maka pion pemain harus mengikuti posisi ular turun.
- 5) Pemenang dari permainan ini adalah siswa yang paling banyak menjawab pertanyaan dengan benar dan terlebih dahulu finish dari permainan ular tangga.³²

Namun terdapat beberapa perbedaan pada permainan ular tangga yaitu dari aturan permainan pada penelitian ini. Berikut ini adalah tata cara permainan ular tangga pada materi bangun datar segitiga pada penelitian ini:

- 1) Setiap kelompok permainan terdiri dari 2 sampai 6 orang.
- 2) Permainan dimulai dari melempar dadu.
- 3) Nilai dadu yang keluar menentukan berapa langkah bidak yang dijalankan.
- 4) Setelah melangkah, dan berhenti di satu kotak maka siswa harus menjawab pertanyaan yang ada di kotak tersebut.
- 5) Apabila siswa tidak dapat menjawab pertanyaan, maka siswa tersebut akan kembali pada kotak start.
- 6) Apabila siswa dapat menjawab maka, siswa diberi kesempatan melempar dadu pada putaran permainan selanjutnya.

³² Alamsyah Said dan Andi Budimanjaya, *95 Strategi Mengajar Multiple Inteleverages, Kencana*, 2015.

- 7) Apabila terdapat dua orang didalam kotak maka pemain kedua yang sampai dikotak tersebut maju satu kotak dari yang pertama.
- 8) Jika siswa mendapat 6 angka dadu, maka siswa mendapat kesempatan melempar dadu 1 kali lagi.
- 9) Apabila siswa mendapat kotak yang bergambar ular maka, siswa tersebut harus turun ke kotak mulut ular berada.
- 10) Apabila siswa mendapat kotak yang bergambar tangga maka, siswa tersebut harus naik ke kotak sesuai tinggi tangga.
- 11) Permainan dimenangkan siswa yang berhasil mencapai puncak ular tangga tersebut dan berhasil menjawab semua pertanyaan dengan benar.

4. Pembelajaran Matematika

a. Hakikat Pembelajaran Matematika di SD

Anak usia Sekolah Dasar (SD) umumnya berada dalam rentang usia 7 hingga 12 tahun, menurut Piaget, anak-anak pada usia ini masih berada pada tahap operasi konkrit dalam berpikir, yang berarti mereka belum mampu berpikir secara formal.³³ Pada tahap ini, anak-anak dapat memahami operasi logis dengan bantuan objek-objek konkret, namun mereka belum dapat melakukan penalaran deduktif atau menarik kesimpulan dari informasi yang diberikan.³⁴ Sebagai contoh, mereka dapat memahami bahwa $2 + 2 = 4$, $4 + 2 = 6$, $6 + 2 = 8$, $10 + 2$

³³ Susannah, "Matematika Dan Pendidikan Matematika," Universitas Terbuka (2021): 2–44,

³⁴ Kk, *Hakikat Matematika Dan Pembelajaran Matematika*, Journal of UOEH, vol. 18, 1996.

= 12. Namun, proses berpikir ini masih terbatas pada tingkat konkret dan belum mencapai tingkat deduktif.

Matematika adalah ilmu yang bersifat deduktif, formal, hierarkis, dan menggunakan bahasa simbol yang memiliki arti yang padat karena terdapat perbedaan karakteristik antara matematika dan kemampuan berpikir anak usia SD, maka pembelajaran matematika dapat menjadi sulit dipahami oleh anak-anak SD jika tidak memperhatikan tahapan berpikir mereka.³⁵ Oleh karena itu, seorang guru perlu memiliki kemampuan untuk menghubungkan antara dunia anak yang belum mampu berpikir secara deduktif dengan konsep-konsep matematika yang bersifat deduktif.

Berdasarkan pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa anak-anak pada usia SD masih berada pada tahap operasi konkrit dalam berpikir, sehingga memerlukan pendekatan pembelajaran yang dapat menghubungkan konsep-konsep matematika yang bersifat deduktif dengan tingkat berpikir mereka yang masih terbatas pada tingkat konkret.

b. Tujuan Pembelajaran Matematika di SD

Pembelajaran matematika memiliki tujuan mengapa matematika diajarkan mulai dari jenjang SD sampai jenjang pendidikan tinggi, tujuan pembelajaran matematika antara lain:

³⁵ Fahrurrozi and Syukrul Hamdi, *Metode Pembelajaran Matematika*, Universitas Hamzanwadi Press, 2017.

- 1) Memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antarkonsep dan mengaplikasikan konsep secara tepat, akurat, efisiensi, dan tepat dalam pemecahan masalah.
- 2) Memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model matematika, menyelesaikan model dan menafsirkan solusi yang diperoleh.
- 3) Mengomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, untuk memperjelas keadaan atau masalah.
- 4) Memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan, yaitu memiliki rasa ingin tahu, perhatian, dan minat dalam mempelajari matematika, serta sikap ulet dan percaya diri dalam pemecahan masalah.³⁶

5. Bangun Datar

a. Pengertian Bangun Datar

Bangun datar adalah sebuah objek geometri dua dimensi yang terbatas oleh garis lurus atau lengkung. Karena sifatnya dua dimensi, bangun datar hanya memiliki dimensi panjang dan lebar, sehingga hanya memiliki dua ukuran luas dan keliling.³⁷ Bangun datar memiliki beragam bentuk, di antaranya persegi, persegi panjang, segitiga, jajargenjang, trapesium, dan bola. Pada penelitian ini, materi akan berfokus pada bangun datar segitiga.

³⁶ Kamarullah Kamarullah, "Pendidikan Matematika Di Sekolah Kita," *Al Khawarizmi: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika* 1, no. 1 (2017): 21,

³⁷ Asih Mardatih and Mukti Sintawati, "Bangun Datar Dengan Pendekatan Penemuan Terbimbing," Universitas Ahmad Dahlan, 2019.

Tabel 3 Materi Penelitian dari Kurikulum Merdeka

Elemen	Capaian Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran	Indikator Pembelajaran
Geometri	Pada akhir Fase B, peserta didik dapat mendeskripsikan ciri berbagai bentuk bangun datar (segiempat, segitiga, segibanyak). Mereka dapat menyusun (komposisi) dan mengurai (dekomposisi) berbagai bangun datar dengan lebih dari satu cara jika memungkinkan.	Mendeskripsikan ciri berbagai bentuk bangun datar	Membedakan macam-macam bangun datar segitiga berdasarkan ciri-cirinya.
		Membentuk (komposisi) bangun datar dari berbagai bangun datar lainnya dan mengurai (dekomposisi) suatu bangun datar menjadi beberapa bangun datar.	Mengonsep komposisi bangun datar segitiga.
			Mengonsep dekomposisi bangun datar segitiga.

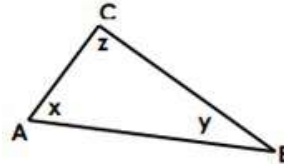
Tabel 4 Materi Penelitian dari Kurikulum 2013

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Indikator Pembelajaran
<ul style="list-style-type: none"> Menjelaskan dan menentukan keliling dan luas persegi, persegi panjang, dan segitiga Menyelesaikan masalah berkaitan dengan keliling dan luas persegi, persegi panjang, dan segitiga 	Keliling dan luas bangun datar segitiga	<ul style="list-style-type: none"> Menggunakan rumus untuk menentukan keliling dan luas bangun datar segitiga. Menyelesaikan permasalahan yang melibatkan keliling dan luas daerah segitiga. 	<ul style="list-style-type: none"> Menentukan keliling dan luas bangun datar segitiga dengan teliti dan tepat. Menganalisis keliling dan luas segitiga berdasarkan soal cerita.

b. Macam-Macam Bangun Datar Segitiga

1) Jenis segitiga berdasarkan ukuran sudut

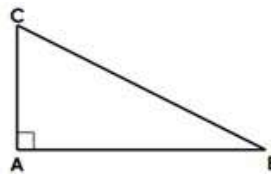
a) Segitiga lancip



Gambar 1 Segitiga Lancip

Segitiga lancip adalah segitiga yang ketiga sudutnya merupakan sudut lancip yakni memiliki masing-masing sudut kurang dari 90°

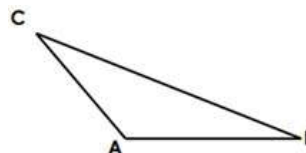
b) Segitiga siku-siku



Gambar 2 Segitiga Siku-Siku

Segitiga siku-siku adalah segitiga yang salah satu sudutnya merupakan sudut siku-siku atau salah satu ukuran sudutnya 90° . Pada gambar di atas sudut siku-siku terletak pada A.

c) Segitiga tumpul

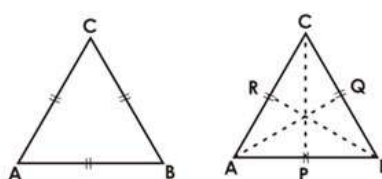


Gambar 3 Segitiga Tumpul

Segitiga tumpul adalah segitiga yang salah satu sudutnya merupakan sudut tumpul yaitu antara 90° - 180° . Pada gambar di bawah ini sudut tumpul terletak pada A.

2) Jenis segitiga berdasarkan panjang sisi

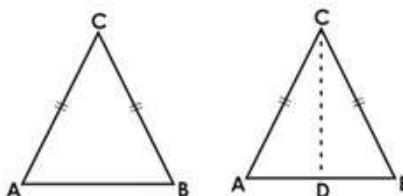
a) Segitiga samasisi



Gambar 4 Segitiga Samasisi

Segitiga samasisi adalah Segitiga yang ketiga sisinya sama panjang. Perhatikan gambar di bawah ini.

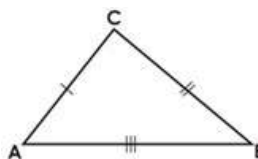
b) Segitiga samakaki



Gambar 5 Segitiga Samakaki

Segitiga samakaki adalah segitiga yang kedua sisinya sama panjang. Perhatikan gambar di bawah ini. Sisi yang sama panjang yaitu AC dan BC disebut kaki ABC, dan sisi yang lain yaitu AB disebut alas ABC.

c) Segitiga sembarang



Gambar 6 Segitiga Sembarang

Segitiga sembarang adalah segitiga yang ketiga sisinya tidak sama panjang.

c. Komposisi dan Dekomposisi Bangun Datar Segitiga

Komposisi bangun datar segitiga merupakan kegiatan menyusun sebuah segitiga dari beberapa bentuk bangun segitiga (segitiga sama sisi, sama kaki, sembarang, dan lain lain) untuk dijadikan satu bentuk bangun segitiga yang utuh. Sedangkan dekomposisi adalah mengurai berbagai bangun datar dengan lebih dari satu cara jika memungkinkan.³⁸

Tujuan dari materi komposisi bangun datar dan dekomposisi bangun datar adalah sebagai berikut:

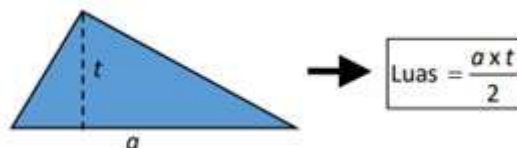
- 1) Menyusun komposisi berbagai bentuk bangun datar lebih dari satu cara jika memungkinkan
- 2) Mengurai suatu bentuk bangun datar segitiga dengan lebih dari satu cara jika memungkinkan.³⁹

³⁸ Putri Kheisya and others, 'Implementasi Model Pembelajaran Problem Based Learning Menggunakan Media Tangram Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Kelas IV', *Madani: Jurnal ...*, 1.11 (2023), 123–31

³⁹ Ibid.

d. Luas dan Keliling Bangun Datar Segitiga

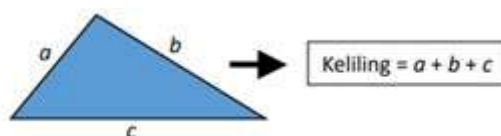
1) Luas Segitiga



Gambar 7 Luas Segitiga

Luas merupakan besar daerah yang dibatasi oleh sisi-sisi segitiga tersebut.

2) Keliling Segitiga



Gambar 8 Keliling Segitiga

Keliling segitiga adalah jumlah panjang ketiga sisinya. Pada gambar tersebut a, b, dan c adalah panjang setiap sisi segitiga.

B. Kerangka Konseptual

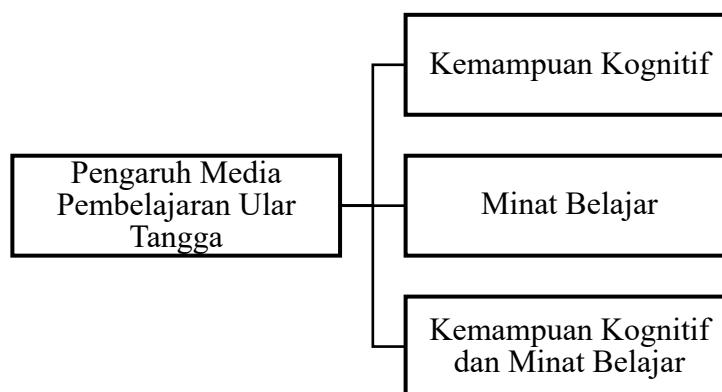
Kerangka konseptual adalah struktur berpikir yang menggambarkan hubungan antara variabel-variabel yang terlibat dalam penelitian atau hubungan antara konsep dengan konsep lainnya.⁴⁰ Kerangka konseptual dalam penelitian ini disusun dalam bentuk pernyataan bahwa : Penggunaan media pembelajaran Ular Tangga berpengaruh terhadap kemampuan kognitif dan minat belajar mata pelajaran matematika. Penyusunan kerangka konseptual

⁴⁰ I Putu Sampurna and Tjokorda Sari Nindhia, "Metodologi Penelitian Dan Karya Ilmiah," *Fakultas Kedokteran Hewan Universitas Udayana*, 2018, 1–44.

didasarkan pada indikator masing-masing variabel penelitian, sehingga terjalin hubungan yang logis berdasarkan teori yang mendasarinya.

Paradigma adalah perspektif atau sudut pandang yang digunakan seseorang untuk mengamati suatu gejala sehingga melalui observasi tersebut, gejala yang muncul dapat dipahami. Berdasarkan pengertian tersebut, paradigma dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Bagan 1 Kerangka Konseptual Pendidikan



C. Hipotesis Penelitian

Penelitian ini terdapat dua hipotesis, yaitu hipotesis alternatif (H_a) dan hipotesis nol (H_0). Hipotesis alternatif (H_a) menyatakan bahwa terdapat pengaruh antara variabel yang diteliti. Sementara itu, hipotesis nol (H_0) menyatakan bahwa tidak ada pengaruh antara kedua variabel tersebut.

Berdasarkan uraian diatas, maka penulis dapat menjelaskan bahwa hipotesis dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. H_a = Terdapat pengaruh media pembelajaran Ular Tangga terhadap kemampuan kognitif siswa kelas IV SDN 3 Sidodadi.

H_0 = Tidak terdapat pengaruh media pembelajaran Ular Tangga terhadap kemampuan kognitif siswa kelas IV SDN 3 Sidodadi.

2. H_a = Terdapat pengaruh media pembelajaran Ular Tangga terhadap minat belajar siswa kelas IV SDN 3 Sidodadi.

H_0 = Tidak terdapat pengaruh media pembelajaran Ular Tangga terhadap minat belajar siswa kelas IV SDN 3 Sidodadi

3. H_a = Terdapat pengaruh media pembelajaran Ular Tangga terhadap kemampuan kognitif dan minat belajar siswa kelas IV SDN 3 Sidodadi.

H_0 = Tidak terdapat pengaruh media pembelajaran Ular Tangga terhadap kemampuan kognitif dan minat belajar siswa kelas IV SDN 3 Sidodadi.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

1. Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif. Rancangan Penelitian kuantitatif merupakan penelitian dengan fokus pengujian teori dengan mengukur variabel-variabel penelitian menggunakan data berupa angka, dan kemudian melakukan analisis data menggunakan metode statistik.⁴¹ Alasan dipilihnya jenis penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh media pembelajaran Ular Tangga terhadap kemampuan kognitif dan minat belajar Siswa.

2. Jenis Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode eksperiment. Desain yang digunakan adalah eksperimen semu (*Quasi Eksperimen*), dengan jenis rancangan *Pretest Posttest Only Control Group Design*. Penelitian ini melibatkan dua kelas, yaitu kelas eksperiment dan kelas kontrol.⁴² Siswa yang tergabung dalam kelas eksperiment berasal dari kelas IV SDN 3 Sidodadi. Sementara, kelas kontrol dipilih dari kelas yang memiliki kesetaraan yaitu berasal dari kelas IV SDN 1 Sidodadi.

⁴¹ Ratna Paramita, Noviansyah Rizal, and Riza Sulistyan, *Metode Penelitian Kuantitatif* (Lumajang: Widya Gama Press, 2021).

⁴² Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*, Alfabeta, 2013,

Dalam penelitian ini, sebelum pelaksanaan eksperimen, kedua kelompok peserta diberi pretest untuk mengetahui kondisi awal mereka. Selama penelitian berlangsung, kelompok pertama diberi perlakuan menggunakan media pembelajaran ular tangga, sementara kelompok lainnya menggunakan pembelajaran konvensional tanpa menggunakan media tersebut. Kelompok yang menerima perlakuan dijadikan kelompok eksperimen, sedangkan kelompok yang tidak menerima perlakuan dijadikan kelompok kontrol. Pada akhir penelitian, kedua kelompok tersebut diberikan posttest untuk mengevaluasi hasil perlakuan pembelajaran yang diterapkan..

Adapun ilustrasi paradigma dalam penelitian ini adalah seperti pada Tabel berikut:

Tabel 5 Skema Quasi Eksperiment Design

Kelas	Pretest	Variable	Posttest
Eksperimen	Y1	X1	Y2
Kontrol	Y1	X2	Y2

Keterangan:

X1: Pembelajaran menggunakan alat perga ular tangga

X2: Pembelajaran konvensional

Y1: Pretest

Y2: Posttest.⁴³

⁴³ Arief Furchan, *Pengantar Penelitian Dalam Pendidikan* (Yogyakarta, 2004).

B. Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional adalah proses mendefinisikan variabel-variabel berdasarkan karakteristik yang dapat diamati atau diukur secara akurat oleh peneliti terhadap suatu objek.⁴⁴ Hal ini memungkinkan peneliti untuk mengamati dan mengukur variabel tersebut dengan cara yang spesifik dan objektif.

1. Variabel Terikat

Penelitian ini yang merupakan variabel dependen atau variabel terikat adalah kemampuan kognitif dan minat belajar siswa terhadap mata pelajaran matematika. Indikator dari ranah kognitif dan minat belajar adalah sebagai berikut:

a. Kemampuan Kognitif

Tabel 6 Indikator Kemampuan Kognitif Penelitian

No	Ranah Kognitif	Indikator
1.	Memahami (C2)	Membedakan macam-macam bangun datar segitiga berdasarkan ciri-cirinya.
2.	Menerapkan (C3)	Mengonsep komposisi bangun datar segitiga.
		Mengonsep dekomposisi bangun datar segitiga.
		Menentukan keliling dan luas bangun datar segitiga dengan teliti dan tepat
3.	Menganalisis (C4)	Menganalisis keliling dan luas segitiga berdasarkan soal cerita.

⁴⁴ Dodiet Aditya, "Handout Metode Research Variabel Penelitian Dan Definisi Operasional," 2013.

b. Minat Belajar

Tabel 7 Indikator Minat Belajar Penelitian

No	Minat Belajar	Indikator
1	Perasaan senang	Siswa merasa senang atau memiliki minat terhadap mata pelajaran matematika.
2	Ketertarikan	Dorongan atau kecenderungan untuk merasa tertarik terhadap mata pelajaran matematika.
3	Perhatian	Fokus dan konsentrasi pada pembelajaran matematika
4	Keterlibatan siswa	Tertarik untuk melakukan atau terlibat dalam kegiatan pembelajaran matematika

2. Variabel Bebas

Pada penelitian ini yang merupakan variabel independen atau variabel bebas adalah media pembelajaran ular tangga. Adapun langkah-langkah penggunaan media pembelajaran ular tangga adalah sebagai berikut:

a. Tahap Persiapan

- 1) Guru mempersiapkan diri atas penggunaan materi pelajaran.
- 2) Guru menyiapkan media
- 3) Guru menyiapkan ruangan dan peralatan.
- 4) Guru menyiapkan peserta didik

b. Tahap Pelaksanaan

- 1) Guru membagi siswa dalam beberapa kelompok, setiap kelompok terdiri dari 2 sampai 6 orang, dan satu bidak mewakili satu kelompok permainan.
- 2) Permainan dimulai dari melempar dadu oleh kelompok pertama.
- 3) Nilai dadu yang keluar menentukan berapa langkah bidak yang dijalankan.

- 4) Setelah melangkah, dan berhenti di satu kotak maka perwakilan bersama kelompoknya harus menjawab pertanyaan yang ada di kotak tersebut.
- 5) Apabila kelompok tersebut tidak dapat menjawab pertanyaan, maka bidak tersebut akan kembali pada kotak start.
- 6) Apabila kelompok dapat menjawab maka, perwakilan kelompok diberi kesempatan melempar dadu pada putaran permainan selanjutnya.
- 7) Apabila terdapat kelompok orang didalam kotak maka pemain kedua yang sampai dikotak tersebut maju satu kotak dari yang pertama.
- 8) Jika siswa mendapat 6 angka dadu, maka siswa mendapat kesempatan melempar dadu 1 kali lagi.
- 9) Apabila siswa mendapat kotak yang bergambar ular maka, siswa tersebut harus turun ke kotak mulut ular berada.
- 10) Apabila siswa mendapat kotak yang bergambar tangga maka, siswa tersebut harus naik ke kotak sesuai tinggi tangga.
- 11) Guru menjadi juri dalam permainan ular tangga.
- 12) Permainan dimenangkan siswa yang berhasil mencapai puncak ular tangga tersebut dan berhasil menjawab semua pertanyaan dengan benar.

c. Tahap Evaluasi

- 1) Guru mengadakan evaluasi terhadap proses pembelajaran
- 2) Guru menerangkan hal-hal yang dianggap siswa kurang jelas atau kurang dipahami.

d. Tahap Tindak Lanjut

Guru mengadakan kegiatan-kegiatan yang mengarahkan kepada pemahaman lebih luas dan mendalam terhadap topik yang bersangkutan

C. Populasi, Sampel, dan Teknik Pengambilan Sampel

1. Populasi

Populasi merupakan suatu wilayah generalisasi terdiri dari keseluruhan variabel yang terkait dengan topik yang sedang diteliti dalam suatu penelitian. Adapun populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN 3 Sidodadi dan siswa kelas IV SDN 1 Sidodadi.

Tabel 8 Populasi Penelitian

No	Kelas	Asal sekolah	Jumlah peserta didik
1	IV	SDN 3 Sidodadi	27
2	IV	SDN 1 Sidodadi	23
Jumlah			50

2. Sampel

Sampel merupakan sebagian dari keseluruhan populasi serta mempunyai karakteristik yang mencerminkan populasi tersebut. Sampel dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SDN 3 Sidodadi dan kelas IV SDN 1 Sidodadi.

Tabel 9 Sampel Penelitian

No	Sekolah	Keterangan	Jenis Kelamin		Jumlah Peserta didik
			Laki-laki	Perempuan	
1	SDN 3 Sidodadi	Eksperimen	15	12	27
2	SDN 1 Sidodadi	Kontrol	13	10	23
Jumlah			25	22	50

3. Teknik Pengambilan Sampel

Teknik pengambilan sampel adalah salah satu bagian dari proses penelitian yang mengumpulkan data dari target penelitian yang terbatas.⁴⁵ Teknik Pengambilan Sampel yang dikenakan dalam penelitian ini adalah *sampling jenuh*. *Sampling jenuh* adalah pengambilan sampel yang dilakukan dengan mengambil semua anggota populasi. Teknik pengambilan sampel ini dipilih karena jumlah populasi yang relatif kecil, yaitu kurang dari 30 orang.

D. Prosedur Penelitian

1. Tahap Persiapan

- a. Melakukan observasi sekolah yang akan menjadi penelitian, yaitu SDN 3 Sidodadi dan SDN 1 Sidodadi
- b. Studi literatur mengenai materi yang akan diajarkan dalam pelajaran matematika.
- c. Menetapkan elemen, capaian pembelajaran, dan pokok pembahasan yang akan digunakan dalam penelitian.

⁴⁵ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian (Suatu Pendekatan Praktik)*, 18th ed. (Jakarta: Rineka Cipta, 2020).

- d. Menyusun modul ajar sesuai dengan Elemen, Tujuan Pembelajaran(TP), dan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) yang telah ditentukan.
 - e. Membuat kisi-kisi instrumen.
 - f. Mempersiapkan bahan ajar.
 - g. Membuat LKPD dan kunci jawaban.
 - h. Membuat instrumen penelitian.
 - i. Menganalisis item-item soal dengan cara menguji validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, daya beda untuk mendapatkan instrumen penelitian yang baik.
 - j. Mengambil sampel penelitian berupa kelas yang sudah ada
2. Tahap Pelaksanaan
 - a. Pada pertemuan pertama, memberikan pretest untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol.
 - b. Melaksanakan pembelajaran menggunakan media pembelajaran Ular tangga kepada kelompok eksperimen selama tiga kali pertemuan dan melaksanakan pembelajaran konvensional kepada kelompok kontrol selama tiga kali pertemuan
 - c. Memberikan posttest pada pertemuan kelima untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol.
 3. Tahap Penyelesaian

Setelah mendapatkan hasil tes siswa, data tersebut kemudian dianalisis. Selanjutnya, dilakukan pembahasan untuk menarik kesimpulan

dari hasil penelitian yang telah dilakukan terhadap kelas eksperimen dan kelas kontrol.

E. Teknik Pengumpulan Data

1. Tes

Pada penelitian ini akan dilakukan test untuk mengukur kemampuan intelektual mengenai kemampuan kognitif siswa kelas IV, maka peneliti menggunakan pretest dan posttest untuk mengukur kemampuan kognitif dengan standar Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) mata pelajaran matematika sebagai berikut:

Tabel 10 Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) Matematika

Tujuan Pembelajaran	Indikator Pembelajaran	Kategori			
		Kurang	Cukup	Baik	Sangat baik
		Belum Berkembang (BB)	Mulai berkembang (MB)	Berkembang sesuai harapan (BSH)	Sangat berkembang (SB)
		50-60	61-71	72-82	83-100
Mendeskripsikan berbagai bentuk bangun datar.	Membedakan macam-macam bangun datar segitiga dengan benar.	Siswa belum dapat membedakan macam-macam bangun datar segitiga dengan benar.	Siswa dapat membedakan macam-macam bangun datar segitiga tetapi belum sistematis	Siswa dapat membedakan macam-macam bangun datar segitiga dengan benar tetapi belum sempurna	Siswa dapat membedakan macam-macam bangun datar segitiga dengan sempurna
Membentuk (komposisi) bangun datar dari berbagai bangun datar lainnya dan mengurai (dekomposisi) suatu bangun datar menjadi beberapa bangun datar.	Mengonsep komposisi bangun datar segitiga.	Siswa belum dapat mengonsep komposisi bangun datar segitiga dengan benar.	Siswa dapat mengonsep komposisi bangun datar segitiga tetapi belum sistematis	Siswa dapat mengonsep komposisi bangun datar segitiga dengan benar tetapi belum sempurna	Siswa dapat mengonsep komposisi bangun datar segitiga dengan sempurna
	Mengonsep dekomposisi bangun datar segitiga.	Siswa belum dapat mengonsep dekomposisi bangun datar segitiga dengan benar.	Siswa dapat mengonsep dekomposisi bangun datar segitiga tetapi belum sistematis	Siswa dapat mengonsep dekomposisi bangun datar segitiga dengan benar tetapi belum sempurna	Siswa dapat mengonsep dekomposisi bangun datar segitiga dengan sempurna
	Menentukan keliling dan luas bangun datar segitiga dengan teliti dan tepat	Siswa belum dapat menentukan keliling dan luas bangun datar segitiga dengan teliti	Siswa dapat menentukan keliling dan luas bangun datar segitiga tetapi belum sistematis.	Siswa dapat menentukan keliling dan luas bangun datar segitiga dengan teliti dan tepat, tetapi belum	Siswa dapat menentukan keliling dan luas bangun datar segitiga dengan sempurna

		dan tepat		sempurna.	
	Menganalisis keliling dan luas segitiga berdasarkan soal cerita.	Siswa belum dapat menganalisis keliling dan luas segitiga berdasarkan soal cerita.	Siswa dapat menganalisis keliling dan luas segitiga berdasarkan soal cerita tetapi belum sistematis.	Siswa dapat menganalisis keliling dan luas segitiga berdasarkan soal cerita tetapi belum sempurna.	Siswa dapat menganalisis keliling dan luas segitiga berdasarkan soal cerita dengan sempurna

Untuk Memperoleh data mengenai hasil pembelajaran siswa, maka peneliti menggunakan *pretes* dan *posttest*. Pretes dilakukan bertujuan untuk memperoleh data awal siswa kelas IV pada materi bangun datar sebelum diberikan perlakuan baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Sedangkan *posttest* bertujuan untuk memperoleh data hasil pembelajaran matematika siswa pada materi bangun datar setelah diberikan perlakuan media pembelajaran ular tangga pada kelas eksperimen, dan hasil pembelajaran konvensional pada kelas kontrol. Dengan soal tes bentuk uraian sebanyak 15 butir soal.

2. Angket/Kuisisioner

Penelitian ini akan melibatkan responden dari kelas eksperimen dan kelas kontrol. Penggunaan metode angket akan difokuskan pada mengidentifikasi pengaruh dari media pembelajaran ular tangga terhadap minat belajar siswa. Data yang akan dikumpulkan menggunakan metode angket ini akan berkaitan dengan tingkat minat belajar siswa. Jenis angket yang akan digunakan adalah skala Likert. "Skala likert yaitu suatu bentuk skala penilaian yang digunakan untuk mengukur tingkat persetujuan,

pendapat, sikap, atau perilaku responden terhadap pernyataan atau peristiwa tertentu”.⁴⁶

3. Observasi

Pengumpulan data melalui metode observasi dilakukan dengan menggunakan blangko pengamatan, yang berfungsi sebagai instrumen penelitian.⁴⁷ Observasi digunakan untuk memperoleh data tentang kegiatan siswa dan guru (peneliti) selama proses pembelajaran baik di kelas kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Sedangkan metode observasi yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi.

4. Dokumentasi

Metode dokumentasi dalam penelitian berfokus pada penyelidikan berbagai hal tertulis seperti transkrip, catatan, buku, surat, agenda, arsip, jurnal, video, dan lain sebagainya. Metode ini digunakan sebagai instrumen tambahan untuk mengumpulkan data mengenai hasil ujian atau tes, hasil karya peserta didik, lembar kerja siswa, serta rencana pelaksanaan pembelajarannya.

F. Instrumen Penelitian

Tabel 11 Instrumen Penelitian

No	Variabel penelitian		Sumber Data	Instrumen	Bentuk Instrumen
1	Variabel terikat	Kemampuan Kognitif	Siswa	Tes	Lembar Tes

⁴⁶ I Komang Sukendra and I Kadek Surya Atmaja, *Instrumen Penelitian*, *Journal Academia*, 2020.

⁴⁷ Ibid.

		Minat Belajar Matematika	Siswa	Angket	Lembar Angket
2	Variabel bebas	Penggunaan Media Pembelajaran	Guru dan siswa	Observasi	Lembar observasi

1. Bentuk Instrumen

a. Lembar Tes

Penelitian ini akan digunakan dua jenis lembar tes, yaitu pretest dan posttest. Lembar tes yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah tes essay dengan materi bangun datar segitiga yang sesuai dengan indikator yang telah ada. Tes tersebut berbentuk uraian dan terdiri dari 15 butir soal. Setiap butir soal memiliki kriteria skor yang berbeda-beda.

1) Kisi-Kisi Instrumen Tes

Tabel 12 Kisi-Kisi Instrumen Tes

Elemen	Capaian Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran	Indikator Pembelajaran	Jenis Soal	Sebaran Soal		
					C2	C3	C4
Geometri	Pada akhir Fase B, peserta didik dapat mendeskripsikan ciri berbagai bentuk bangun datar (segiempat, segitiga, segibanyak). Mereka dapat menyusun (komposisi) dan mengurai (dekomposisi) berbagai bangun datar dengan lebih dari satu cara jika memungkinkan.	Mendeskripsikan ciri berbagai bentuk bangun datar	Membedakan macam-macam bangun datar segitiga berdasarkan ciri-cirinya.	Mudah	1		
				mudah	2		
				mudah	3		
				mudah	4		
				mudah	5		
				mudah	6		
				mudah	7		
		Membentuk (komposisi) bangun datar dari berbagai bangun datar lainnya dan mengurai (dekomposisi) suatu bangun datar menjadi beberapa bangun datar.	Mengonsep komposisi bangun datar segitiga.	Sedang		8	
				sedang		9	
				sedang		10	
			Mengonsep dekomposisi bangun datar segitiga.	Sedang		11	
				sedang		12	
				sedang		13	
			Menentukan keliling dan luas bangun datar segitiga dengan teliti dan tepat	sedang		14	
				sedang		15	
			sedang		16		
			sedang		17		

			sedang		18	
			sedang		19	
			sedang		20	
		Menganalisis keliling dan luas segitiga berdasarkan soal cerita.	Sukar		2	1
			sukar		2	2
			sukar		2	3
			sukar		2	4
			sukar		2	5
			sukar		2	5
Jumlah				7	13	5
Jumlah Keseluruhan Soal				25 Soal		

2) Kriteria Penskoran Soal

a) Kriteria Penskoran Soal Mudah

Tabel 13 Rubrik Penilaian Kriteria Soal Mudah

No Soal	Kriteria	Skor
1	Siswa memiliki pemahaman tentang konsep bangun datar segitiga	2
	Siswa memiliki pemahaman tentang konsep bangun datar segitiga serta mampu menyebutkan ciri utama bangun datar segitiga.	4
Skor Maksimal		4
2	Siswa dapat menyebutkan ciri utama segitiga	2
	Siswa dapat menyebutkan ciri utama segitiga beserta karakteristiknya.	4
Skor Maksimal		4
3	Siswa memiliki pemahaman tentang segitiga sembarang, namun masih ada ketidaktepatan dalam identifikasi ciri segitiga sembarang	2
	Siswa menguasai sepenuhnya mengenai segitiga sembarang. Identifikasi ciri segitiga sembarang dilakukan dengan baik dan tepat	4
Skor Maksimal		4
4	Siswa mampu menjelaskan bangun datar segitiga sama sisi, namun terdapat ketidaktepatan dalam menjelaskan segitiga sama kaki.	2
	Siswa mampu menjelaskan bangun datar segitiga sama kaki, namun terdapat ketidaktepatan dalam menjelaskan segitiga sama sisi.	2
	Siswa mampu membedakan bangun datar segitiga sama sisi dan sama kaki dengan baik dan tepat.	4
Skor Maksimal		4

5	Siswa mampu menjelaskan bangun datar segitiga lancip, namun terdapat ketidaktepatan dalam menjelaskan segitiga tumpul	2
	Siswa mampu menjelaskan bangun datar segitiga tumpul, namun terdapat ketidaktepatan dalam menjelaskan segitiga lancip.	2
	Siswa mampu membedakan bangun datar segitiga tumpul dan segitiga lancip dengan baik dan tepat.	4
Skor Maksimal		4
6	Siswa mengetahui ciri-ciri bangun datar segitiga yang memiliki sudut sebesar 90° namun masih ada ketidaktepatan dalam identifikasi sifat segitiga.	2
	Siswa menguasai sepenuhnya mengenai segitiga yang memiliki sudut sebesar 90° . Identifikasi sifat segitiga dilakukan dengan baik dan tepat	4
Skor Maksimal		4
7	Siswa mampu menggambarkan jenis segitiga yang diketahui sisi-sisinya, namun masih ada ketidaktepatan dalam menentukan dan memberikan alasan	2
	Siswa mampu menggambarkan dan menentukan jenis segitiga yang diketahui sisi-sisinya namun, masih ada kekeliruan memberikan alasan.	2
	Siswa mampu menggambarkan dan menentukan jenis segitiga serta memberikan alasan dengan baik dan tepat.	4
Skor Maksimal		4

b) Kriteria Penskoran Soal Sedang

Tabel 14 Rubrik Penilaian Kriteria Soal Sedang

No Soal	Kriteria	Skor
8, 9, 10	Siswa dapat menyusun komposisi bangun datar menjadi satu bangun datar baru, namun masih kurang tepat.	3
	Siswa dapat menyusun komposisi bangun datar menjadi satu bangun datar baru dengan sempurna	6
Skor Maksimal		6
11, 12, 13	Siswa dapat mengurai dekomposisi bangun datar menjadi beberapa bangun datar namun masih kurang dari yang ditentukan.	3

	Siswa dapat dengan tepat mengurai dekomposisi bangun datar menjadi beberapa bangun dengan sesuai dengan jumlah yang ditentukan	6
Skor Maksimal		6

No Soal	Kriteria	Keterangan	Skor
14,	Diketahui	Siswa dapat mengidentifikasi data yang diberikan dengan benar	1
15, 16, 17,	Ditanya	Siswa dapat dengan jelas menyatakan apa yang diminta dalam soal	1
18, 19,	Proses menghitung	Siswa menunjukkan proses perhitungan yang teliti dan tepat	3
20	Hasil Jawaban	Siswa dapat memberikan jawaban dengan benar	1
Total Skor Jawaban			6

c) Kriteria Penskoran Soal Sukar

Tabel 15 Rubrik Penilaian Kriteria Soal Sukar

No Soal	Kriteria	Keterangan	Skor
21,	Diketahui	Siswa dapat mengidentifikasi data yang diberikan dengan benar	2
22, 23,	Ditanya	Siswa dapat menyatakan apa yang diminta dalam soal dengan jelas	2
24, 25	Proses menghitung	Siswa dapat menunjukkan proses perhitungan yang teliti dan tepat	5
	Hasil Jawaban	Siswa dapat memberikan jawaban dengan benar	3
Total Skor Jawaban			12

b. Lembar Angket

Instrumen yang digunakan dalam metode angket adalah lembar angket yang bertujuan untuk mengumpulkan data mengenai minat belajar siswa saat proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran ular tangga. Lembar angket ini akan diberikan kepada

siswa untuk memperoleh informasi mengenai pandangan mereka terhadap pembelajaran matematika, baik sebelum maupun sesudah penerapan media ular tangga dan yang menggunakan pembelajaran konvensional tanpa media tersebut.

Lembar angket disusun berdasarkan kisi-kisi dan indikator yang dikembangkan menjadi butir-butir pernyataan. Adapun kisi-kisi lembar angket minat belajar matematika dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 16 Kisi-Kisi Lembar Angket Minat Belajar Matematika

Indikator	Sub Indikator	Nomor Butir		Jumlah Butir
		Positif	Negatif	
Rasa senang	Perasaan siswa tentang pelajaran Matematika	1,2	3	3
	Perasaan siswa selama mengikuti pelajaran Matematika	4	5	2
	Perasaan siswa terhadap guru Matematika .	6	7	2
Keterlibatan Siswa	Keaktifan selama belajar Matematika	8,9	10	3
	Kesadaran belajar Matematika di rumah	11,12	0	2
Ketertarikan	Respon siswa terhadap tugas yang diberikan	13	14	2
	Rasa ingin tahu terhadap pelajaran Matematika	15,16	17	3
Perhatian Siswa	Perhatian siswa saat belajar di kelas. ⁴⁸	18,19	20	3
Jumlah keseluruhan				20

Dalam penelitian ini, digunakan bentuk lembar pernyataan berupa angket terstruktur. Pada angket ini, peneliti akan menyiapkan pernyataan-pernyataan yang telah dirumuskan sebelumnya dan

⁴⁸ Slameto, *Belajar Dan Faktor Faktor Yang Mempengaruhinya* (Jakarta: Rineka Cipta, 2015).

menyediakan alternatif jawabannya. Responden diminta untuk memilih jawaban yang paling tepat dari alternatif yang sudah disediakan. Jawaban yang dianggap paling tepat adalah jawaban yang sesuai dengan kondisi yang ditanyakan pada responden.

Tabel 17 Pedoman Penskoran Angket Minat Belajar

Pernyataan	Positif	Negatif
Sangat setuju	5	1
Setuju	4	2
Ragu-Ragu	3	3
Tidak setuju	2	4
Sangat tidak setuju	1	5 ⁴⁹

c. Lembar Observasi

Lembar observasi merupakan instrumen yang digunakan dalam metode observasi untuk mengumpulkan data mengenai penggunaan media pembelajaran ular tangga oleh siswa dan aktivitas guru (peneliti) selama proses pembelajaran pada materi bangun datar. Instrumen ini akan digunakan oleh peneliti dan kolaborator untuk mengamati aktivitas siswa dan aktivitas guru (peneliti) dalam penggunaan media pembelajaran ular tangga.

Kolaborator dalam penelitian ini adalah Dewi Lestari, S.Pd sebagai wali kelas IV SDN 3 Sidodadi dan Ibu Rodiah, S.Pd sebagai wali kelas IV SDN 1 Sidodadi. Guru kelas tersebut akan melakukan pengamatan dan penilaian terhadap aktivitas belajar siswa dan aktivitas guru (peneliti) selama proses pembelajaran. Berikut ini adalah kisi-kisi

⁴⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*.

lembar observasi yang akan digunakan untuk mengamati aktivitas guru dan aktivitas siswa dalam kegiatan pembelajaran.:

Tabel 18 Kisi-Kisi Lembar Observasi Aktivitas Guru

No	Indikator	Aktivitas yang diamati	Skor			
			1	2	3	4
1.	Persiapan	a. Menyiapkan perangkat pembelajaran b. Menyiapkan media pembelajaran dan alat bantu pembelajaran. c. Mempersiapkan peserta didik				
2.	Kegiatan Belajar Mengajar	Pendahuluan a. Memberikan apersepsi dan motivasi b. Menyampaikan tujuan pembelajaran				
		Kegiatan Inti a. Menyampaikan materi pembelajaran. b. Membimbing siswa dalam memahami materi yang diajarkan. c. Membagi siswa menjadi beberapa kelompok. d. Menjadi juri dalam permainan ular tangga e. Membimbing siswa dalam berdiskusi menyelesaikan masalah yang diberikan. f. Melatih siswa untuk berani mempresentasikan hasil kerja kelompoknya. g. Mengevaluasi diskusi kelompok.				
		Penutup a. Melakukan evaluasi secara individu b. Menyampaikan materi yang akan dipelajari pertemuan berikutnya c. Menutup kegiatan pembelajaran				

Tabel 19 Kisi-Kisi Lembar Observasi Aktivitas Siswa

No	Aktivitas Yang Diamati	Pelaksanaan	
		Ya	Tidak
1	Kesiapan siswa untuk menerima materi pelajaran		
2	Antusiasme siswa dalam mengikuti kegiatan kelompok		
3	Aktivitas siswa dalam mengikuti kegiatan diskusi kelompok		
4	Aktivitas siswa dalam menggunakan media pembelajaran ular tangga		
5	Menanyakan hal-hal yang belum dipahami dalam LKPD		
6	Partisipasi siswa dalam menutup kegiatan pembelajaran.		

2. Pengujian Instrumen

Pengujian instrumen bertujuan untuk mengevaluasi kesesuaian instrumen sehingga dapat berfungsi sebagai alat ukur yang tepat dalam mengumpulkan data yang diperlukan untuk menjawab masalah penelitian. Instrumen yang akan diuji dalam penelitian ini adalah instrument tes dan instrument angket.

a. Uji Validitas Soal Test dan Angket

Validitas merupakan derajat ketepatan antara data yang terjadi pada obyek penelitian dengan daya yang dapat dilaporkan oleh peneliti.⁵⁰ Validitas atau kesahihan menunjukkan pada kemampuan suatu instrumen (alat pengukur). Sebuah tes dikatakan valid apabila mampu mengukur apa yang hendak diukur. Teknik yang digunakan untuk mengetahui validitas dalam penelitian ini adalah teknik *korelasi*

⁵⁰ Ibid.

product moment. Rumus yang digunakan dalam teknik *korelasi product moment* yaitu sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{n\sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{\{n\sum x^2 - (\sum x)^2\} \cdot \{n\sum y^2 - (\sum y)^2\}}}$$

Keterangan:

- r_{xy} = Koefisien Korelasi
 X = Skor item per butir
 Y = Jumlah skor total tiap soal
 n = Jumlah Responden⁵¹

Apabila hasil dari r hitung $>$ r table dengan tingkat signifikansi 5% ($\alpha=0.05$) maka instrument tersebut dinyatakan valid, sebaliknya jika r hitung $<$ r table dengan tingkat signifikansi 5% ($\alpha =0.05$) maka instrument tersebut tidak valid.⁵² Setelah melakukan uji validitas, untuk mengetahui tingkat validitas digunakan kriteria sebagai berikut:

Tabel 20 Insterprestasi Terhadap Nilai Koefisian Korelasi Rxy

Skor	Kriteria
$0,80 < R_{xy} \leq 1,00$	Validitas Sangat Tinggi (Sangat Baik)
$0,60 < R_{xy} \leq 1,00$	Validitas Tinggi (Baik)
$0,40 < R_{xy} \leq 1,00$	Validitas Sedang (Cukup)
$0,20 < R_{xy} \leq 1,00$	Validitas Rendah (Kurang) ⁵³

b. Uji Reliabilitas Soal Test dan Angket

Reliabilitas berkenaan dengan derajat konsistensi dan stabilitas data atau temuan.⁵⁴ Pengujian reliabilitas digunakan untuk mengukur sejauh mana dapat dipercaya atau diandalkan dari soal-soal tes sebagai

⁵¹ Setyo Budiwanto, "Metode Statistika: Untuk Mengolah Data Keolahragaan," *Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Malang 2017*, 2017, 1–233.

⁵² Gito Supriadi, *Statistika Penelitian Pendidikan*, 2021.

⁵³ Ibid.

⁵⁴ Sugiyono, *Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*, Cet.23. (Bandung; Alfabeta, 2016).

alat pengukur. Dalam penelitian ini, reliabilitas diukur menggunakan rumus *Alpha-Cronbach*:

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1}\right) \left(1 - \frac{\sum \sigma_i^2}{\sigma_i^2}\right)$$

Keterangan :

- r_{11} = Reliabilitas Yang Dicari
 $\sum \sigma_i^2$ = Jumlah Varians Nilai Item
 σ_i^2 = Varians Total
 n = Banyaknya Butir Soal ⁵⁵

Untuk varians butir soal sebagai berikut:

$$\sigma_1^2 = \frac{\sum x^2 - \frac{(\sum x)^2}{N}}{N}$$

Keterangan:

- σ_1^2 : Varians
 $(\sum x)^2$: Jumlah data yang dikuadratkan
 $\sum x^2$: Jumlah kuadrat data
 N : Banyaknya data⁵⁶

Kriteria yang diharapkan untuk *indeks pengisian reliabilitas* adalah sebagai berikut:

Tabel 21 Indeks Pengisian Reliabilitas

Besarnya	Interprestasi
Antara 0,800-1,00	Sangat Tinggi
Antara 0,600-0,800	Tinggi
Antara 0,400-0,600	Cukup
Antara 0,200-0,400	Rendah
Antara 0,00-0,200	Sangat Rendah ⁵⁷

⁵⁵ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik* (Jakarta: Rineka Cipta, 2006).

⁵⁶ Ibid.

⁵⁷ Rostina Sundayana, *Statistika Penelitian Pendidikan* (Bandung: Alfabeta, 2020).

Tingkat *reliabilitas* yang diharapkan untuk soal tes adalah mencapai kriteria cukup, tinggi, dan sangat tinggi sesuai dengan interpretasi tersebut. Apabila soal tes memenuhi kriteria yang diharapkan, maka soal tes tersebut akan diberikan kepada sampel. Dengan demikian, tes tersebut dapat digunakan sebagai alat pengukur dalam penelitian.

c. Uji Kesukaran Soal Test

Untuk mengukur taraf kesulitan dari tes, dapat dihitung menggunakan rumus berikut:

$$TK = \frac{X}{SMI}$$

Keterangan:

TK = Tingkat Kesukaran

X = Rata-rata skor jawaban siswa pada soal

SMI = Skor Maksimum ideal⁵⁸

Besar tingkat kesukaran soal berkisar antara 0,00 sampai 1,00 yang

dapat diklasifikasikan dalam lima kategori sebagai berikut:

Tabel 22 Kategori Tingkat Kesukaran

Besarnya TK	Kategori tingkat soal
TK = 0,00	Terlalu Sukar
$0,00 < TK \leq 0,30$	Sukar
$0,30 < TK \leq 0,70$	Sedang/cukup
$0,70 < TK \leq 1,00$	Mudah
TK = 1,00	Terlalu Mudah ⁵⁹

⁵⁸ Zainal Arifin, *Evaluasi Pembelajaran*, 2020.

⁵⁹ Rostina Sundayana, *Statistika Penelitian Pendidikan* (Bandung: Alfabeta, 2020).

d. Uji Daya Beda Soal Test

Daya pembeda (DP) dari sebuah butir soal digunakan untuk menggambarkan sejauh mana kemampuan butir soal tersebut dalam membedakan antara siswa yang paham dengan siswa yang tidak paham terhadap materi soal tersebut. Rumus yang digunakan untuk menghitung daya pembeda adalah:

$$DP = \frac{Xa - Xb}{SMI}$$

Keterangan:

- DP : Daya Pembeda
 Xa : Rata-Rata jawaban siswa kelompok atas
 Xb : Rata-Rata jawaban siswa kelompok atas
 SMI : Skor maksimum ideal

Tabel 23 Kategori Daya Pembeda

Daya Pembeda (DP)	Interprestasi Daya Pembeda
DP < 0,00	Sangat jelek
0,00 < DP ≤ 0,20	Jelek
0,20 < DP ≤ 0,40	Cukup
0,40 < DP ≤ 0,70	Baik
0,70 < DP ≤ 1,00	Sangat Baik ⁶⁰

G. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah serangkaian kegiatan yang dilakukan peneliti setelah data terkumpul, diolah sedemikian rupa sampai pada kesimpulan.⁶¹ Analisis data digunakan untuk menjawab rumusan masalah dalam penelitian atau untuk menguji hipotesis yang diajukan melalui penyajian data. Adapun hipotesis dan analisis data dalam penelitian ini adalah:

⁶⁰ Ibid.

⁶¹ Hardani et al., *Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif* (Yogyakarta: CV. Pustaka Ilmu Group, 2020).

Tabel 24 Hipotesis dan Analisis Data Penelitian

Hipotesis	Keterangan:
Kemampuan Kognitif	Terdapat pengaruh media pembelajaran Ular Tangga terhadap kemampuan kognitif siswa kelas IV SDN 3 Sidodadi. Uji-T akan digunakan untuk menentukan ada atau tidaknya pengaruh penggunaan media pembelajaran ular tangga terhadap kemampuan kognitif siswa, melalui penjelasan jika $t_{hitung} > t_{tabel}$, dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat pengaruh kemampuan kognitif dari sebelum diberi perlakuan.
Minat Belajar	Terdapat pengaruh media pembelajaran Ular Tangga terhadap minat belajar siswa kelas IV SDN 3 Sidodadi. Uji-T akan digunakan untuk menentukan ada atau tidaknya pengaruh penggunaan media pembelajaran ular tangga terhadap minat belajar siswa, melalui penjelasan jika $t_{hitung} > t_{tabel}$, dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat pengaruh minat belajar dari sebelum diberi perlakuan.
Kemampuan Kognitif dan Minat Belajar	Terdapat pengaruh media pembelajaran Ular Tangga terhadap kemampuan kognitif dan minat belajar siswa kelas IV SDN 3 Sidodadi. Teori ini akan diuji dengan menggunakan Uji Manova. Uji manova digunakan untuk menyelidiki adanya pengaruh media ular tangga terhadap kemampuan kognitif dan minat belajar secara bersamaan.

Pada penelitian ini untuk melakukan perhitungan analisis data statistik menggunakan bantuan program SPSS 27.0.

1. Analisis Data Statistik

a. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data hasil penelitian berasal dari distribusi normal atau tidak. Dalam penelitian ini untuk menghitung uji normalitas menggunakan metode Liliefors.

Untuk menguji data sampel menggunakan rumus metode Liliefors⁶² sebagai berikut:

$$L = \max (|F(Z_i) - S(Z_i)|)$$

Keterangan:

- L : Statistik uji dengan metode liliefors
 Z_i : Data pada X_i yang di standarisasi pada rumus $Z = \frac{X_i - \bar{x}}{SD}$
 X_i : Angka pada data
 $F(Z_i)$: Probabilitas kumulatif normal di Z_i
 $S(Z_i)$: Probabilitas kumulatif empiris di Z_i

Hasil yang didapatkan ($|F(Z_i) - S(Z_i)|$) selanjutnya dibandingkan dengan nilai tabel kritis liliefors. penarikan kesimpulan didasarkan pada pedoman sebagai berikut:

- Jika nilai ($|F(Z_i) - S(Z_i)|$) terbesar < nilai tabel kritis liliefors maka H_0 diterima; H_a ditolak.
- Jika nilai ($|F(Z_i) - S(Z_i)|$) terbesar > nilai tabel kritis liliefors maka H_0 ditolak; H_a diterima.⁶³

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan dengan melihat keadaan kehomogenan varians sampel yang diambil dari populasi yang sama. Uji homogenitas yang dilakukan dalam penelitian ini adalah Uji Fisher. Uji-Fisher digunakan untuk mengetahui apakah sebaran data dari masing- masing kelompok mempunyai varians yang homogen atau tidak. Sehingga uji ini termasuk dalam uji prasyarat yaitu uji homogenitas varians:

- 1) Tentukan taraf signifikansi (α) untuk menguji hipotesis:

⁶² Budiono, Statistika Untuk Penelitian (SURAKARTA: UNS Press, 2015).

⁶³ I Putu Ade Andre Payadnya and I Gusti Agung Ngurah Trisna Jayantika, Panduan Eksperiment Beserta Analisis Statistik Dengan SPSS, , vol. 4 (BUDI UTAMA, 2018).

Ho: varians 1 sama dengan varian 2 atau homogen

Ha: varians 1 tidak sama dengan varians 2 atau tidak homogen

- 2) Hitung varians tiap kelompok data
- 3) Tentukan nilai F_{hitung} yaitu, $F_{hitung} = \frac{\text{varians terbesar}}{\text{varians terkecil}}$
- 4) Tentukan F_{tabel} : untuk taraf signifikansi (α)

$$dk_1 = dk \text{ pembilang} = n\alpha - 1, \text{ dan } dk_2 = dk \text{ penyebut} = n_b - 1$$

- 5) Lakukan pengujian dengan membandingkan nilai F_{hitung} dengan F_{tabel}
- 6) Jika $F_{hitung} < F_{tabel}$, maka kelompok data memiliki varians yang homogen, begitupun sebaliknya.⁶⁴

c. Uji Homogenitas Matrix Varian Kovarian (Box-M)

Uji analisis statistika multivariate MANOVA membutuhkan syarat matrix varians-kovarians yang homogen. Untuk menguji syarat ini dapat dipergunakan statistik uji Box-M. Untuk menguji Box-M menggunakan rumus berikut:

$$X^2_{hitung} = -2(1 - C_1) \left[\frac{1}{2} \sum_{i=1}^k v_i \ln |s_1| - \frac{1}{2} \ln |s_{pool}| \right] \left[\sum_{i=1}^k v_i \right]$$

Dan

$$S_{pool} = \frac{\sum_{i=1}^k v_i s_i}{\sum_{i=1}^k v_i} \quad C_1 = \left[\sum_{i=1}^k \frac{1}{v_i} - \frac{1}{\sum_{i=1}^k v_i} \right] \left[\frac{2p^2 + 3p - 1}{6(p+1)(k-1)} \right]$$

$$V_1 = n_i - 1$$

⁶⁴ Andre Payadnya, *Panduan Penelitian Eksperimen Beserta Analisis Statistik Dengan SPSS* (CV BUDI UTAMA, 2018).

Penarikan kesimpulannya, jika $X^2_{hitung} \leq X^2_{\frac{1}{2}}(k-1)p(p+1)$ maka matriks varian kovarian bersifat homogen.⁶⁵ Uji Box-M dalam penelitian ini menggunakan program SPSS 27, maka uji Box-M SPSS berpedoman pada jika nilai sig. yang didapatkan lebih dari 0,05 maka variabel terikat memiliki varian-kovarian yang sama pada variabel bebas. Begitupun sebaliknya jika nilai sig. kurang dari 0,05.

d. Uji Asumsi Klasik Multikolinieritas

Uji multikolinieritas dilakukan untuk menguji apakah kedua variabel terikat memiliki hubungan yang kuat(signifikan) atau tidak. Jika terdapat hubungan yang signifikan maka dapat dikatakan ada aspek yang sama diukur pada variabel terikat.⁶⁶ Kondisi ini menunjukkan ketidaklayakan untuk digunakan dalam menguji kontribusi variabel terikat secara simultan pada variabel bebas.

Pengujian multikolinieritas dapat dilakukan dengan menghitung koefisien korelasi ganda dan membandingkannya dengan korelasi antar variabel terikat. Uji multikolinieritas dalam penelitian ini menggunakan program SPSS 27, maka uji multikolinieritas berpedoman pada VIF (*Varians Inflation Factor*) dan *Tolerance*. Dimana VIF merupakan kebalikan dari nilai tolerance ($VIF=1/tolerance$)⁶⁷.

⁶⁵ Ibid., 62.

⁶⁶ Ibid., 62.

⁶⁷ Ibid., 62.

2. Uji Hipotesis Penelitian

a. Kemampuan Kognitif

1) Uji Hipotesis

Data hasil kemampuan kognitif pretest dan posttest yang diperoleh kemudian digunakan untuk menguji hipotesis penelitian.

Adapun langkah-langkahnya adalah sebagai berikut:

- a) Merumuskan hipotesis nol dan hipotesis alternatifnya
- b) Mencari perbedaan nilai/skor dari masing-masing subjek (d_i)
- c) Menghitung nilai rata-rata dan simpangan baku dari (d_i)
- d) Menentukan nilai t_{hitung} dengan rumus:

$$T_{hitung} = \frac{\bar{X} d_i}{Sd_i / \sqrt{n}} \text{ atau } t_{hitung} = \frac{\bar{X} d_i \sqrt{n}}{Sd_i}$$

Keterangan:

n : banyaknya pasangan data

$\bar{X} d_i$: rata-rata dari perbedaan data

Sd_i : simpangan baku dari perbedaan pasangan data

- e) Menentukan nilai t_{tabel} dengan $t_{tabel} = t (dk=n-1)$

- f) Kriteria pengujian hipotesis

Jika $t_{tabel} \leq t_{hitung}$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima

Jika $t_{tabel} \geq t_{hitung}$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak⁶⁸

Jika data tidak berdistribusi normal maka uji yang dilakukan bukan menggunakan uji t , namun uji yang digunakan adalah *uji wilcoxon*.

⁶⁸ Sundayana, Rostina. *Statistika Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta, 2020

2) Uji Peningkatan Hasil Test

Untuk melihat apakah hasil tes yang diperoleh setelah melakukan pembelajaran dengan media pembelajaran ular tangga data meningkat maka dilakukan uji gain ternormalisasi. Uji gain ternormalisasi ini digunakan untuk mendapatkan hasil penelitian yang ingin mengetahui bagaimana peningkatan kemampuan kognitif setelah pembelajaran.

$$\text{Gain ternormalisasi (g)} = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor ideal} - \text{skor pretest}}$$

Tabel 25 Interpretasi gain Ternormalisasi

Nilai Gain Ternormalisasi	Interprestasi
N-Gain $\geq 0,7$	Tinggi
0,30 – 0,70	Sedang
0,00 – 0,29	Rendah ⁶⁹

b. Minat Belajar

1) Analisis Hasil Angket

Angket minat belajar matematika disusun berdasarkan skala sikap yaitu skala likert. Pedoman penskoran dalam setiap butir pada setiap pernyataan adalah sebagai berikut:

Tabel 26 Pedoman Penskoran Angket Minat Belajar

Pernyataan	Positif	Negatif
Sangat setuju	5	1
Setuju	4	2
Ragu-Ragu	3	3
Tidak setuju	2	4
Sangat tidak setuju	1	5 ⁷⁰

⁶⁹ Supriadi, *Statistika Penelitian Pendidikan*.

⁷⁰ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*.

2) Uji Hipotesis

Sebelum dilakukan uji hipotesis, data hasil pretes dan postes angket minat belajar yang telah di peroleh pada saat penelitian, terlebih dahulu diuji menggunakan uji normalitas dan uji homogenitas. Adapun langkah - langkah pengujian nya sama seperti tahapan pada analisis data statistik.

Selanjutnya setelah dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas, tahapan akhir yaitu uji hipotesis, menguji data tersebut dengan rumus uji T. Pengujian ini bertujuan untuk melihat apakah variabel bebas (media pembelajaran ular tangga) berpengaruh terhadap variabel terikat (minat belajar matematika siswa) dengan tahapan berikut:

a) Menentukan pengujian statistik

- Apabila varians populasi itu heterogen

$$T_{hitung} = \frac{\tilde{x}_1 - \tilde{x}_2}{\sqrt{\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_2}}}$$

- Jika varians homogen

$$T_{hitung} = \frac{\tilde{x}_1 - \tilde{x}_2}{s_{gab} \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}} \text{ dimana } s_{gab} = \sqrt{\frac{(n_1-1)s_1^2 + (n_2-1)s_2^2}{n_1 + n_2 - 2}}$$

Keterangan:

\tilde{x}_1 = rata-rata data kelompok eksperimen

\tilde{x}_2 = rata-rata data kelompok kontrol

s_{gab} = nilai deviasi standar gabungan

n_1 = banyaknya siswa kelompok eksperimen

n_2 = banyaknya siswa kelompok kontrol

s_1^2 = varians kelompok eksperiment

s_2^2 = varians kelompok kontrol

- b) Menentukan tingkat signifikansi. Dalam hal ini dilakukan uji t dengan menggunakan derajat keyakinan atau taraf signifikansi sebesar 95% ($\alpha=5\%$) atau $\alpha=0,05$.
- c) Penentuan kriteria pengujian, dilakukan dengan menggunakan operasi komputasi, pengujiannya dilihat pada perbedaan nilai t_{hitung} dan t_{tabel} .
- d) Penarikan kesimpulan dengan menggunakan kriteria:

Apabila $t_{hitung} \geq t_{tabel}$, berarti H_0 diterima lalu H_a ditolak.

Apabila $t_{hitung} \leq t_{tabel}$, berarti H_a , diterima lalu H_0 ditolak.⁷¹

Ketentuan diterima atau tidaknya hipotesis adalah sebagai berikut:

H_0 Tidak terdapat perbedaan pengaruh penggunaan media pembelajaran ular tangga terhadap minat belajar matematika pada siswa kelas IV SD N 3 Sidodadi

H_a Terdapat perbedaan pengaruh penggunaan media pembelajaran ular tangga terhadap minat belajar matematika pada siswa kelas IV SD N 3 Sidodadi

⁷¹ Payadnya, *Panduan Penelitian Eksperimen Beserta Analisis Statistik Dengan SPSS*.

c. Kemampuan Kognitif dan Minat Belajar

Uji hipotesis ketiga dalam penelitian ini menggunakan Analisis varian multivariat. Analisis varian multivariat merupakan terjemahan dari *multivariate analysis of variance* (MANOVA). Uji MANOVA merupakan uji beda varian yang dibandingkan berasal dari lebih dari satu variabel terikat.⁷²

Adapun hipotesis yang diujikan dalam penelitian ini adalah:

Ho : $\mu_1 = \mu_2$ Tidak terdapat perbedaan nilai angket dan nilai posstest antara kelas eksperiment dan kelas kontrol

Ha : $\mu_1 \neq \mu_2$ Terdapat perbedaan nilai angket dan nilai posstest antara kelas eksperiment dan kelas kontrol

Keterangan:

μ_1 Rata-rata kemamuan kognitif dan minat belajar siswa dengan media pembelajaran ular tangga (kelas eksperiment)

μ_2 Rata-rata kemamuan kognitif dan minat belajar siswa dengan pembelajaran konvensional (kelas kontrol)

Rumus Uji MANOVA:

Model MANOVA untuk membandingkan vector mean sebanyak g adalah sebagai berikut:

$$X_{ij} = \mu + \tau_i + e_{ij}, j = 1,2,3, \dots, n_i \text{ dan } I = 1,2,3, \dots, g.$$

⁷² Ibid.,68

Vektor observasi dapat dikomposisi ulang sesuai model, sebagai berikut:

$$\begin{array}{rclcl}
 X_{ij} & = & \tilde{x} & + & \tilde{x}_i - \tilde{x} & + & \tilde{x}_{ij} - \tilde{x}_i \\
 \text{Observasi} & & \text{Rata-rata} & & \text{Estimasi efek} & & \text{Residu } e_{ij} \\
 & & \text{sampel} & & \text{perlakuan } \tau_i & & \\
 & & \text{keseluruhan} & & & & \\
 & & \mu & & & &
 \end{array}$$

Hipotesis nol yang diuji pada MANOVA adalah sebagai berikut:

$$H_0: \tau_1 = \tau_2 = \tau_3 = \dots = \tau_g = 0$$

Tabel kerja MANOVA untuk membandingkan *vector* mean adalah sebagai berikut:

Tabel 27 Tabel Kerja MANOVA

Sumber Variasi	Matriks Jumlah Kuadrat dan Perkalian Silang	Derajat Kebebasan
Treatment	$B = \sum_{i=1}^g n_i (x_i - \bar{x})(x_i - \bar{x})$	$g-1$
Residu (error)	$W = \sum_{i=1}^g \sum_{j=1}^{n_i} (x_{ij} - \bar{x}_i)(x_{ij} - \bar{x}_i)$	$\sum_{i=1}^g n_i - g$
Total (rata-rata koreksi)	$B+W = \sum_{i=1}^g \sum_{j=1}^{n_i} (x_{ij} - \bar{x}_i)(x_{ij} - \bar{x}_i)$	$\sum_n n_i - 1$

Selanjutnya, nilai B dan W dihitung koefisien A^* dengan menggunakan rumus:

$$A^* = \frac{|W|}{|B+W|}$$

Hipotesis nol H_0 ditolak apabila nilai A^* terlalu kecil. Koefisien A^* disebut dengan koefisien lambda dari Wilks, yang populer dengan sebutan koefisien Wilks Lambda. Distribusi A^* yang lebih teliti untuk pengujian H_0 dapat dijabarkan pada tabel berikut⁷³:

⁷³ Ibid.,68.

Tabel 28 Tabel Distribusi A*

Banyak Variabel	Banyak Kelompok	Sampling Distribusi	Harga F _{tabel}
P=1	$g \geq 2$	$\left(\frac{\sum n_1 - g}{g - 1}\right) \left(\frac{1 - A^*}{A^*}\right)$	$F_{g-1, \sum ni - g}$
P=2	$g \geq 2$	$\left(\frac{\sum n_i - g - 1}{g - 1}\right) \left(\frac{1 - \sqrt{A^*}}{\sqrt{A^*}}\right)$	$F_{2(g-1), 2(\sum ni - g - 1)}$
$P \geq 1$	$g=2$	$\left(\frac{\sum n_i - p - l}{p - l}\right) \left(\frac{1 - A^*}{A^*}\right)$	$F_{p, \sum ni - p - l}$
$P \leq 1$	$g=3$	$\left(\frac{\sum n_i - p - 2}{p - 1}\right) \left(\frac{1 - \sqrt{A^*}}{\sqrt{A^*}}\right)$	$F_{2P, 2(\sum ni - p - 2)}$

d. Aktivitas Guru dan Siswa

Data hasil observasi dianalisis dengan mendeskripsikan aktivitas siswa dan guru dalam kegiatan pembelajaran yaitu dengan menggunakan lembar observasi aktivitas siswa dan guru. Penilaian dapat dilihat dari skor pada lembar observasi yang digunakan. Untuk mengetahui data aktivitas siswa dan guru dalam penelitian ini adalah dengan menghitung presentase aktivitas siswa dan guru dalam proses pembelajaran. Presentase tersebut diperoleh dengan menghitung skor yang diperoleh dari observer pada setiap pertemuan.

Cara menghitung presentase aktivitas siswa dan guru berdasarkan lembar observasi adalah sebagai berikut :

$$\text{Presentase} = \frac{\text{skor keseluruhan}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$$

Hasil analisis data observasi tersebut dianalisis dengan pedoman kriteria sebagai berikut:

Tabel 29 Pedoman Presentase Penilaian Data Observasi

Nilai	Persentase	Kategori
A	85,00 % - 100 %	Sangat Tinggi
B	70,00 % - 84,99 %	Tinggi
C	50,00 % - 69,99 %	Sedang
D	0 % - 49,99 %	Rendah ⁷⁴

⁷⁴ Arikunto, *Prosedur Penelitian (Suatu Pendekatan Praktik)*.62

BAB IV
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Lokasi Penelitian

a. SDN 3 Sidodadi

1) Profil Sekolah

Nama Sekolah	: SD Negeri 3 Sidodadi
Status Sekolah	: Negeri
Status Akreditasi	: Terakreditasi B
NSS	: 1011 2041 0349
NPSN	: 10809374
E-mail Sekolah	: uptsdn3sidodadi@gmail.com
Nama Kepala Sekolah	: Sutiyah, S.Pd.
Alamat Sekolah	
Jalan	: Batanghari Sidodadi
Desa	: Sidodadi
Kecamatan	: Pekalongan
Kabupaten	: Lampung Timur
Provinsi	: Lampung
Kode Pos	: 34391
Status tanah	: Milik Sendiri
Luas Tanah	: 3,390 M ²

2) Visi dan Misi Sekolah

- a) Visi : “Terwujudnya peserta didik yang cerdas dalam bidang pengetahuan ,kecakapan hidup dan berbudi pekerti untuk

menuju siswa yang berakhlak mulia berbudaya dan berkarakter bangsa”

b) Misi : “Menyiapkan Sumber Daya manusia yang berbudaya , cerdas , terampil , berbudi Pekerti luhur yang berwawasan IPTEK berlandaskan IMTAQ”

a) Mengembangkan sikap dan perilaku religiusitas di lingkungan dalam dan luar sekolah.

b) Meningkatkan minat baca, tulis, dan berhitung serta pengetahuan sosial berdasarkan pada kompetensi dasar dan pengembangannya.

c) Mewujudkan pembelajaran yang aktif, inopatif, kreatif,efektip,dan bermakna.

d) Membiasakan perilaku yang baik sesuai dengan nilai-nilai yang berlaku di masyarakat seperti : sikaf saling tolong menolong, saling membantu dan saling monghormati.

e) Meningkatkan mutu lulusan yang siap bersaing di jenjang pendidikan berikutnya

f) Membiasakan untuk berfikir aktif, berkreaitif dan menjunjung tinggi nilai nilai budaya dan karakter bangsa

3) Keadaan Sarana Prasarana, Siswa, Guru Sekolah

SDN 3 Sidodadi mempunyai sarana prasarana yang terdiri dari beberapa ruang, lapangan, dan sarana lainnya untuk mendukung proses belajar mengajar, yang terdiri dari:

Tabel 30 Sarana Prasarana SDN 3 Sidodadi

No	Sarana	Jumlah
1	Ruang kelas	6
2	Ruang Guru/Kantor	1
3	Gudang	1
4	Lapangan/Tempat Bermain	1
5	Toilet	4

6	Tempat Parkir	1
7	LCD	2
8	Laptop	4
9	Chromebook	15
10	Alat Olahraga	5
11	Layanan WF	1

Sumber : Dokumentasi SDN 3 Sidodadi

Siswa SDN 3 Sidodadi secara keseluruhan berjumlah 145 siswa, dengan perincian untuk siswa laki-laki berjumlah 71 dan siswa perempuan berjumlah 74, adapun jumlah siswa perkelas akan dirinci dalam tabel berikut:

Tabel 31 Jumlah Peserta Didik SDN 3 Sidodadi Tahun Ajaran 2023/2024

Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah
	Laki-Laki	Perempuan	
Kelas 1	17	13	30
Kelas 2	13	17	30
Kelas 3	2	4	6
Kelas 4	15	12	27
Kelas 5	13	14	27
Kelas 6	11	14	25
Total	71	74	145

Sumber : Dokumentasi SDN 3 Sidodadi

Tabel 32 Daftar Guru dan Karyawan SDN 3 Sidodadi

No	Nama	Jabatan	Kualifikasi
1	Sutiyah, S.Pd.	Kepala Sekolah	S1-PGSD
2	Sumarni, S.Pd.SD.	Guru Kelas	S1-PGSD
3	Wiwik Anidah, S.Pd.I	Guru PAI	S1-PAI
4	Edo Saputro, S.Pd.	Guru Kelas	S1-PGSD
5	Rizky Wahyuni, S.Pd.	Guru Kelas	S1-PGSD
6	Rahmad Wibowo, S.Pd.	Guru Kelas	S1-Biologi
7	Dewi Lestari, S.Pd.	Guru Kelas	S1-PGSD
8	Nia Wahyuni, S.Pd.	Guru Kelas	S1-PGSD
9	Deny Irwandan, S.Pd.	Guru PJOK	S1- Penjaskes

Sumber : Dokumentasi SDN 3 Sidodadi

b. SDN 1 Sidodadi

1) Profil Sekolah

Nama Sekolah	: SD Negeri 1 Sidodadi
Status Sekolah	: Negeri
Status Akreditasi	: Terakreditasi B
REG	: 080910060311
NSS	: 101120410357
NIS	: 100190
NPSN	: 10809357
Nama Kepala Sekolah	: Khomsiatun, S.Pd.I
Alamat Sekolah	
Jalan	: Batanghari Sidodadi
Desa	: Sidodadi
Kecamatan	: Pekalongan
Kabupaten	: Lampung Timur
Provinsi	: Lampung
Kode Pos	: 34391
Tahun Pendirian	: 1955
Tahun Operasional	: 1955
Status tanah	: Milik Sendiri
Luas Tanah	: 2138,72 M ²
Luas Bangunan	: 532 M ²

2) Visi dan Misi Sekolah

- a) Visi: Menjadikan Sekolah lebih unggul dalam prestasi, cerdas, berilmu, berbudi berdasarkan iman dan taqwa
- b) Misi: Meningkatkan profesionalisme guru dalam proses kegiatan belajar mengajar ; meningkatkan disiplin dalam tugas menerapkan program sekolah secara efektif dalam setiap

kegiatan, yang berorientasi pada semangat juang ;
meningkatkan kerja sama yang baik antara sekolah dan orang
tua murid.

3) Keadaan Sarana Prasarana dan Siswa Sekolah

Tabel 33 Sarana Prasarana SDN 1 Sidodadi

No	Sarana	Jumlah
1	Ruang kelas	6
2	Ruang Guru/Kantor	1
3	Bangunan Rumah Dinas	1
4	Bangunan Perpustakaan	1
5	Toilet	4
6	Tempat Parkir	1
10	Alat Olahraga	5

Sumber : Dokumentasi SDN 1 Sidodadi

Tabel 34 Jumlah Peserta Didik SDN 1 Sidodadi Tahun Ajaran
2023/2024

Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah
	Laki-Laki	Perempuan	
Kelas 1	11	11	22
Kelas 2	12	9	21
Kelas 3	13	19	32
Kelas 4	14	9	23
Kelas 5	6	11	17
Kelas 6	11	9	20
Total	67	69	136

Sumber : Dokumentasi SDN 1 Sidodadi

2. Deskripsi Data Hasil Penelitian

a. Hasil Uji Coba Instrument

Sebelum menggunakan instrumen penelitian untuk memperoleh data hasil penelitian, peneliti akan menguji instrumen tersebut untuk menguji layak tidaknya instrumen tersebut digunakan. Pengujian

instrumen yang akan dilakukan yaitu Uji Validitas, Uji Reliabilitas, Uji Tingkat Kesukaran Butir Soal, dan Uji Daya Beda:

1) Uji Instrumen Test

a) Uji Validitas

Hasil Uji Validitas Instrumen Penelitian Test dalam penelitian ini dihitung menggunakan rumus *korelasi Product Moment* pada SPSS 27.0 dengan perhitungan yang diperoleh sebagai berikut:

Tabel 35 Hasil Uji Validitas Instrumen Penelitian Test

Butir Soal	thitung	ttabel 5% (17)	Kriteria	Interprestasi Kriteria
Soal01	0.613**	0,482	Valid	Tinggi
Soal02	0,228	0,482	Tidak Valid	Rendah
Soal03	0,349	0,482	Tidak Valid	Rendah
Soal04	0.613**	0,482	Valid	Tinggi
Soal05	0.813**	0,482	Valid	Sangat Tinggi
Soal06	0,002	0,482	Tidak Valid	Rendah
Soal07	0.688**	0,482	Valid	Tinggi
Soal08	0.817**	0,482	Valid	Sangat Tinggi
Soal09	0,333	0,482	Tidak Valid	Rendah
Soal10	0.707**	0,482	Valid	Tinggi
Soal11	-0,044	0,482	Tidak Valid	Rendah
Soal12	0.775**	0,482	Valid	Tinggi
Soal13	0.930**	0,482	Valid	Sangat Tinggi
Soal14	0.663**	0,482	Valid	Tinggi
Soal15	0.728**	0,482	Valid	Tinggi
Soal16	0.930**	0,482	Valid	Sangat Tinggi
Soal17	0.600*	0,482	Valid	Tinggi
Soal18	0.921**	0,482	Valid	Sangat Tinggi
Soal19	0.906**	0,482	Valid	Sangat Tinggi
Soal20	0.868**	0,482	Valid	Sangat Tinggi
Soal21	0.807**	0,482	Valid	Sangat Tinggi
Soal22	0.889**	0,482	Valid	Sangat Tinggi
Soal23	0.854**	0,482	Valid	Sangat Tinggi

Soal24	0.608**	0,482	Valid	Sangat Tinggi
Soal25	0.946**	0,482	Valid	Sangat Tinggi

Kriteria pengambilan keputusan yaitu dengan membandingkan hasil nilai r_{hitung} dengan r_{tabel} . Misal untuk item nomor 1 nilai r_{hitung} adalah 0,613. Sedangkan nilai r_{tabel} dengan nilai N sebesar 17 dan taraf signifikan 5% adalah 0,482. Berdasarkan perhitungan diatas, maka nilai r_{hitung} (0,613) lebih besar dari nilai r_{tabel} (0,482). Itu artinya soal tersebut dapat dikatakan valid. Hal ini berlaku juga untuk item soal nomor 4, 5, 7, 8, 10, 12, 13, 14, 15, 16, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, dan 25 dikatakan valid.

b) Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas dilakukan untuk menguji keandalan instrumen pengukuran. Cara menguji reliabilitas instrumen dalam penelitian ini menggunakan rumus *Alpha-Cronbach* dengan perhitungan program SPSS 27.0. Hasil perhitungan uji Reliabilitas dengan sebagai berikut:

Tabel 36 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Penelitian Test

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
0,944	25

Item-Total Statistics				
	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
Soal01	67,35	1297,993	0,595	0,944
Soal02	66,94	1327,059	0,203	0,946

Soal03	68,12	1317,985	0,326	0,946
Soal04	67,35	1297,993	0,595	0,944
Soal05	67,71	1273,596	0,802	0,942
Soal06	68,24	1343,441	-0,034	0,948
Soal07	67,65	1296,368	0,674	0,944
Soal08	67,18	1242,779	0,800	0,941
Soal09	64,71	1308,471	0,297	0,946
Soal10	66,94	1253,309	0,682	0,942
Soal11	65,59	1353,382	-0,102	0,951
Soal12	68,29	1226,721	0,751	0,941
Soal13	68,65	1198,618	0,921	0,939
Soal14	67,47	1248,890	0,631	0,943
Soal15	67,47	1222,515	0,695	0,942
Soal16	68,65	1198,618	0,921	0,939
Soal17	67,24	1255,566	0,563	0,943
Soal18	68,47	1207,265	0,912	0,939
Soal19	68,71	1205,596	0,895	0,939
Soal20	68,59	1210,507	0,853	0,940
Soal21	67,94	1155,684	0,772	0,941
Soal22	66,88	1131,360	0,866	0,939
Soal23	68,06	1107,934	0,819	0,941
Soal24	67,76	1204,441	0,545	0,945
Soal25	66,53	1101,515	0,934	0,938

Berdasarkan hasil perhitungan dengan menggunakan SPSS tersebut diketahui bahwa nilai dari *Cronbach Alpha* diperoleh hasil 0,944 maka dapat disimpulkan bahwa soal test tersebut reliabel dan dapat digunakan dengan kategori korelasi sangat tinggi.

c) Uji Tingkat Kesukaran

Uji tingkat Kesukaran dalam penelitian ini dibantu dengan program SPSS. Pengambilan tingkat keputusan pada tingkat kesukaran yaitu dilihat dari hasil insterprestasi indeks

kesukaran. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan maka hasil output uji tingkat kesukaran sebagai berikut:

Tabel 37 Hasil Tingkat Kesukaran Butir Soal

Butir Soal	Tingkat Kesukaran Butir Soal	Kriteria
Soal01	0,75	Mudah
Soal02	0,85	Mudah
Soal03	0,56	Sedang
Soal04	0,75	Mudah
Soal05	0,66	Sedang
Soal06	0,53	Sedang
Soal07	0,68	Sedang
Soal08	0,53	Sedang
Soal09	0,94	Mudah
Soal10	0,56	Sedang
Soal11	0,79	Mudah
Soal12	0,34	Sedang
Soal13	0,28	Sukar
Soal14	0,48	Sedang
Soal15	0,48	Sedang
Soal16	0,28	Sukar
Soal17	0,52	Sedang
Soal18	0,31	Sedang
Soal19	0,27	Sukar
Soal20	0,29	Sukar
Soal21	0,38	Sedang
Soal22	0,38	Sedang
Soal23	0,19	Sukar
Soal24	0,32	Sedang
Soal25	0,31	Sedang

d) Uji Daya Beda

Perhitungan uji daya pembeda dalam penelitian ini dibantu dengan program SPSS 27.0. Pengambilan keputusan pada uji daya pembeda yaitu dilihat dari hasil kriteria daya pembeda.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan maka didapat hasil output uji daya pembeda sebagai berikut:

Tabel 38 Hasil Uji Daya Beda Soal

Butir Soal	Daya Beda	Kriteria
Soal01	0,59	Baik
Soal02	0,21	Cukup
Soal03	0,36	Cukup
Soal04	0,59	Baik
Soal05	0,79	Sangat Baik
Soal06	-0,08	Sangat jelek
Soal07	0,67	Baik
Soal08	0,80	Sangat Baik
Soal09	0,58	Baik
Soal10	0,68	Baik
Soal11	-0,08	Sangat jelek
Soal12	0,76	Sangat Baik
Soal13	0,92	Sangat Baik
Soal14	0,64	Baik
Soal15	0,69	Baik
Soal16	0,92	Sangat Baik
Soal17	0,57	Baik
Soal18	0,91	Sangat Baik
Soal19	0,90	Sangat Baik
Soal20	0,86	Sangat Baik
Soal21	0,78	Sangat Baik
Soal22	0,86	Sangat Baik
Soal23	0,84	Sangat Baik
Soal24	0,49	Baik
Soal25	0,94	Sangat Baik

Dari hasil output tersebut dapat kita lihat bahwa hasil uji daya beda pada butir soal nomor 1,4,7,10, 14,15,17, dan 24 berkriteria baik, butir soal nomor 5, 8, 12, 13, 16, 18, 19, 20, 21, 22, 23, dan 25 berkriteria sangat baik.

2) Uji Instrumen Angket/Kuisisioner

a) Uji Validitas

Hasil Uji Validitas Instrumen Penelitian Angket/Kuisisioner dalam penelitian ini dihitung menggunakan rumus *Korelasi Product Moment* pada SPSS 27.0 dengan perhitungan yang diperoleh sebagai berikut:

Tabel 39 Hasil Uji Validitas Instrumen Angket

Butir Angket	r_{hitung}	$r_{tabel\ 5\% (17)}$	Kriteria
Soal01	0.794**	0,482	Valid
Soal02	0.644**	0,482	Valid
Soal03	0.752**	0,482	Valid
Soal04	0.922**	0,482	Valid
Soal05	0.752**	0,482	Valid
Soal06	0.793**	0,482	Valid
Soal07	0.744**	0,482	Valid
Soal08	0.763**	0,482	Valid
Soal09	0.839**	0,482	Valid
Soal10	0.744**	0,482	Valid
Soal11	0.922**	0,482	Valid
Soal12	0.774**	0,482	Valid
Soal13	0.793**	0,482	Valid
Soal14	0.857**	0,482	Valid
Soal15	0.763**	0,482	Valid
Soal16	0.827**	0,482	Valid
Soal17	0.856**	0,482	Valid
Soal18	0.883**	0,482	Valid
Soal19	0.839**	0,482	Valid
Soal20	0.856**	0,482	Valid

Kriteria pengambilan keputusan yaitu dengan membandingkan hasil nilai r_{hitung} dengan r_{tabel} . Misal untuk item nomor 1 nilai r_{hitung} adalah 0,794. Nilai r_{tabel} dengan nilai N sebesar 17 dan taraf signifikan 5% adalah 0,482. Berdasarkan

perhitungan diatas maka nilai r_{hitung} (0,794) lebih besar dari nilai r_{tabel} (0,482). Itu artinya butir angket tersebut dapat dikatakan valid. Hal ini berlaku juga untuk semua butir angket lainnya dikatakan valid.

b) Uji Reliabilitas

Hasil perhitungan pada instrumen angket menggunakan rumus *Alpha-Cronbach* dengan perhitungan program SPSS 27.0. Hasil perhitungan dari instrumen ini adalah sebagai berikut:

Tabel 40 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Angket

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
0,970	20

Item-Total Statistics				
	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach h's Alpha if Item Deleted
Soal01	77,12	440,110	0,773	0,968
Soal02	77,29	447,846	0,613	0,970
Soal03	77,88	421,985	0,713	0,969
Soal04	77,18	428,529	0,913	0,967
Soal05	77,88	421,985	0,713	0,969
Soal06	77,12	430,735	0,767	0,968
Soal07	77,06	438,934	0,717	0,969
Soal08	77,00	439,125	0,738	0,969
Soal09	77,12	434,235	0,821	0,968
Soal10	77,06	438,934	0,717	0,969
Soal11	77,18	428,529	0,913	0,967
Soal12	77,18	433,779	0,747	0,968
Soal13	77,12	430,735	0,767	0,968
Soal14	77,41	421,507	0,836	0,967

Soal15	77,00	439,125	0,738	0,969
Soal16	77,00	439,375	0,810	0,968
Soal17	77,41	420,257	0,834	0,967
Soal18	77,06	433,184	0,870	0,967
Soal19	77,12	434,235	0,821	0,968
Soal20	77,41	420,257	0,834	0,967

Berdasarkan hasil perhitungan dengan menggunakan SPSS 27.0, diketahui bahwa nilai dari *Cronbach Alpha* diperoleh hasil 0,970 maka dapat disimpulkan bahwa instrumen angket tersebut reliabel dan dapat digunakan dengan kategori korelasi sangat tinggi.

b. Hasil Uji Syarat Analisis Kemampuan Kognitif

1) Hasil Pretest Kemampuan Kognitif

Sebelum diberikan perlakuan, siswa terlebih dahulu diberikan Pretes untuk mengetahui kemampuan awal sebanyak 15 item. Berdasarkan hasil uji instrument test yang telah dilakukan maka butir soal yang dipilih untuk digunakan dalam penelitian ini yaitu 15 soal pada nomor 1, 4, 5, 7, 8, 10, 12, 13, 14, 15, 18, 19, 22, 23, 25, soal tertera pada lampiran 5. Setelah diketahui kemampuan awal siswa, selanjutnya siswa kelas eksperimen diajarkan dengan menggunakan Media Pembelajaran Ular Tangga dan siswa kelas kontrol diajarkan dengan pembelajaran konvensional. Berikut adalah hasil pretes kemampuan kognitif kelas eksperimen dan kelas kontrol:

Tabel 41 Hasil Pretest Kemampuan Kognitif Kelas Eksperiment dan Kelas Kontrol

Kelas	Jumlah Item	Nilai terendah	Nilai tertinggi	Rata-Rata
Eksperiment	15	25	79	48,67
Kontrol	15	24	74	43,39

Sebelum dilakukan uji hipotesis, diperlukan uji syarat analisis yaitu uji normalitas, uji homogenitas, dan uji beda rata-rata:

a) Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui data penelitian yang telah diambil berdistribusi normal atau tidak. Jika sudah didapatkan hasilnya, kemudian dapat digunakan metode statistik yang sesuai. Uji normalitas yang dilakukan menggunakan rumus Liliefors dan dalam perhitungannya menggunakan program SPSS 27.0. Untuk mengetahui data tersebut normal atau tidak yaitu jika $\text{sig} > 0,05$ maka data berdistribusi normal, dan jika $\text{sig} < 0,05$ maka data tidak berdistribusi normal.

Berikut hasil uji normalitas data Pretest kelas eksperiment dan kelas kontrol yang menggunakan bantuan program SPSS, dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 42 Hasil Uji Normalitas Pretest Kemampuan Kognitif Kelas Eksperiment dan Kelas Kontrol

Tests of Normality							
Kelas		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Pretest Kemampuan Kognitif	Pretest Kelas Eksperiment	0,153	27	0,105	0,952	27	0,243
	Pretest Kelas Kontrol	0,162	23	0,120	0,919	23	0,063

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan pada uji normalitas data pretes pada tabel diatas dapat dikatakan nilai pretes kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal dengan tingkat signifikansi masing-masing sebesar 0,105 dan 0,120. Dimana kriteria pengujian signifikansi adalah signifikansi $> 0,05$. Sedangkan nilai signifikansi sebesar $0,105 > 0,05$ untuk kelas eksperimen dan $0,120 > 0,05$ untuk kelas kontrol artinya data nilai pretes kelas eksperimen dan kelas kontrol berasal dari populasi yang berdistribusi normal pada taraf signifikansi 0,05.

b) Uji Homogenitas

Setelah dilakukan uji normalitas, diketahui bahwa kedua kelompok sampel dalam penelitian ini dinyatakan berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Pengujian homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah kedua kelompok sampel memiliki varians yang sama (*homogen*) atau tidak. Kriteria pengujiannya yaitu bila signifikansi $< 0,05$ maka varian kelompok data tidak sama; sebaliknya, jika signifikansi $> 0,05$, maka varian kelompok data adalah sama.

Berikut hasil uji homogenitas data pretes kelas eksperimen dan kelas control menggunakan bantuan program SPSS:

Tabel 43 Hasil Uji Homogenitas Pretest Minat Belajar Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Pretest Kemampuan Kognitif	Based on Mean	0,028	1	48	0,868
	Based on Median	0,002	1	48	0,964
	Based on Median and with adjusted df	0,002	1	46,852	0,964
	Based on trimmed mean	0,015	1	48	0,902

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa data nilai pretes kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki signifikansi $> 0,05$, yaitu $0,868 > 0,05$. Jadi dapat disimpulkan bahwa antara varian kedua kelompok data yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol homogen atau sama, sehingga tidak perbedaan pada varians kelompok eksperimen dan kelas kontrol.

c) Uji Beda Rata-Rata Pretest Kemampuan Kognitif Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Uji beda rata-rata dilakukan untuk mengetahui apakah ada perbedaan rata-rata hasil pretes antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pengujian yang dilakukan menggunakan uji *independent Sample t-test*. Untuk mengetahui apakah ada perbedaan rata-rata hasil pretes antara kelas eksperimen dan kelas kontrol maka perlu menggunakan rumusan hipotesis yaitu:

Ho Tidak ada perbedaan rata-rata hasil pretes antara kelas eksperimen dan kelas kontrol

Ha Ada perbedaan rata-rata hasil pretes antara kelas eksperiment dan kelas kontrol

Berikut hasil uji beda rata-rata data pretes kemampuan kognitif antara kelas eksperiment dan kelas kontrol dengan menggunakan SPSS 27.0, dapat dilihat pada tabel dibawah:

Tabel 44 Hasil Uji Beda Rata-Rata Pretest Kemampuan Kognitif Kelas Eksperiment dan Kelas Kontrol

Group Statistics					
Kelas		N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Hasil Pretest Kemampuan Kognitif	Pretest Kelas Eksperiment	27	48,67	15,041	2,895
	Pretest Kelas Kontrol	23	43,39	14,984	3,124

Berdasarkan hasil output diatas diketahui bahwa nilai mean pada rata-rata yang dihasilkan dari kelas eksperiment adalah 48,67 dan nilai rata-rata yang dihasilkan kelas kontrol adalah 43,39. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata pretest antara kelas eksperiment dan kelas kontrol.

Selanjutnya untuk membuktikan apakah perbedaan tersebut signifikan atau tidak, maka dilakukan uji independent sample t-tes dengan hasil sebagai berikut:

Tabel 45 Hasil Uji Independent Sample T-Test

		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 Pretest Kemampuan Kognitif	Equal variances assumed	0,028	0,868	1,238	48	0,222	5,275	4,261	-3,291	13,842
	Equal variances not assumed			1,239	46,80	0,222	5,275	4,259	-3,294	13,845

Berdasarkan tabel di atas diketahui nilai sig. adalah $0,868 > 0,05$ maka dapat diartikan bahwa variansi data antara kelas eksperiment dan kelas kontrol adalah sama (*homogen*). Pada bagian sig.(2-tailed) dapat dilihat bahwa nilai sig. $0,222 > 0,05$, maka dapat disimpulkan kemampuan awal antara kelas eksperiment dan kelas kontrol adalah sama atau tidak ada perbedaan kemampuan awal antara kelas eksperiment dan kelas kontrol, sehingga kedua kelas tersebut dapat dibandingkan.

2) Hasil Posstest Kemampuan Kognitif

Setelah diberi perlakuan, dilakukan pengujian postes untuk melihat seberapa kemajuan belajar siswa setelah proses pembelajaran. Perubahan nilai rata-rata pretes ke postes mengalami peningkatan yaitu pada kelas eksperiment nilai rata-rata meningkat sebanyak 23,70 Sementara pada kelas kontrol meningkat sebanyak 13,87. Berikut adalah hasil postes minat belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol:

Tabel 46 Hasil Posstest Kemampuan Kognitif Kelas Eksperiment dan Kelas Kontrol

Kelas	Jumlah Item	Nilai terendah	Nilai tertinggi	Rata-Rata
Eksperiment	15	47	100	72,37
Kontrol	15	33	88	57,26

Pada Pada tabel diatas dapat dilihat nilai *posttest* kelas Eksperiment dan Kelas Kontrol, Kelas Eksperimen dengan menggunakan Media Pembelajaran Ular Tangga memperoleh nilai tertinggi yaitu 100 dan nilai terendah yaitu 47, dengan nilai rata-rata yaitu 72,37. Pada kelas kontrol diperoleh nilai tertinggi 88 dan nilai terendah yaitu 33, dengan nilai rata-rata 57,26. Maka dapat disimpulkan hasil yang diperoleh pada kelas eksperiment yang menggunakan media pembelajaran ular tangga lebih tinggi daripada kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional.

a) Uji Normalitas

Uji normalitas data Posstest dilakukan dengan menggunakan rumus Liliefors dan dalam perhitungannya menggunakan program SPSS. Untuk mengetahui data tersebut normal atau tidak yaitu jika $\text{sig} > 0,05$ maka normal, dan jika $\text{sig} < 0,05$ maka tidak normal. Berikut hasil uji normalitas data Posstest kelas eksperiment dan kelas kontrol yang menggunakan bantuan program SPSS:

Tabel 47 Hasil Uji Normalitas Pretest Kemampuan Kognitif Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Tests of Normality							
Kelas		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Posstest Kemampuan Kognitif	Posstest Kelas Eksperimen	0,121	27	.200*	0,931	27	0,073
	Posstest Kelas Kontrol	0,157	23	0,145	0,895	23	0,020
*. This is a lower bound of the true significance.							
a. Lilliefors Significance Correction							

Berdasarkan pada uji statistik normalitas data posstest pada tabel diatas dikatakan nilai posstest kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal dengan tingkat signifikansi masing-masing sebesar 0,200 dan 0,145. Dimana kriteria pengujian signifikansi adalah signifikansi $>0,05$. Sedangkan nilai signifikansi sebesar $0,200 > 0,05$ untuk kelas eksperimen dan $0,145 > 0,05$ untuk kelas control artinya data nilai pretes kelas eksperimen dan kelas control berasal dari populasi yang berdistribusi normal pada taraf signifikansi 0,05.

b) Uji Homogenitas

Setelah diketahui tingkat kenormalan data, maka selanjutnya dilakukan uji homogenitas. Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui tingkat kesamaan varians antara dua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Untuk menerima atau menolak hipotesis dengan membandingkan nilai Sig. pada levene's statistic dengan 0,05

(sig>0,05). Hasil uji homogenitas Posstest kemampuan kognitif dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 48 Hasil Uji Homogenitas Posstest Kemampuan Kognitif Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Posstest Kemampuan Kognitif	Based on Mean	0,333	1	48	0,567
	Based on Median	0,171	1	48	0,681
	Based on Median and with adjusted df	0,171	1	47,870	0,681
	Based on trimmed mean	0,306	1	48	0,583

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa data nilai postes kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki signifikansi lebih besar dari 0,05, yaitu $0,567 > 0,05$. Maka dapat disimpulkan bahwa data nilai postes kelas eksperimen dan kelas kontrol ini memiliki varians yang homogen.

3) Hasil Peningkatan Hasil Test

Uji n-gain ternormalisasi atau uji peningkatan hasil test bertujuan untuk melihat seberapa besar peningkatan pencapaian belajar siswa antara sebelum dan sesudah dilakukan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran ular tangga. Berdasarkan perhitungan yang telah dilakukan dengan menggunakan bantuan SPSS diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 49 Hasil Uji N-Gain Peningkatan Hasil Test Kemampuan Kognitif

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Ngain_Score	27	-0,11	1,00	0,4791	0,30903
Ngain_Persen	27	-11,11	100,00	47,9105	30,90267
Valid (listwise)	N 27				

Nilai n -gain yang didapat adalah 0,479 berada pada rentang $0,30 \leq g \leq 0,70$ dengan kategori “sedang”. Sehingga dapat disimpulkan bahwa peningkatan pencapaian belajar setelah menggunakan media pembelajaran ular tangga terhadap kemampuan kognitif siswa berada pada kriteria sedang.

c. Hasil Uji Syarat Analisis Minat Belajar

1) Hasil Pretest Minat Belajar

Sebelum diberikan perlakuan, siswa terlebih dahulu diberikan Pretes angket untuk mengetahui minat awal siswa sebanyak 20 item, menggunakan soal yang telah melalui uji instrument. Setelah diketahui minat awal siswa, selanjutnya siswa kelas eksperimen diajarkan dengan menggunakan Media Pembelajaran Ular Tangga dan siswa kelas kontrol diajarkan dengan pembelajaran konvensional. Berikut adalah hasil pretes minat belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol:

Tabel 50 Hasil Pretest Minat Belajar Kelas Eksperiment dan Kelas Kontrol

Kelas	Jumlah Item	Nilai terendah	Nilai tertinggi	Rata-Rata
Eksperiment	20	33	87	49,41
Kontrol	20	32	72	47,52

a) Uji Normalitas Data Pretest Minat Belajar

Uji normalitas yang dilakukan untuk mengetahui data pretest minat belajar berdistribusi normal atau tidak menggunakan rumus Liliefors dan dalam perhitungannya

menggunakan program SPSS 27.0. Untuk mengetahui data tersebut normal atau tidak yaitu jika $\text{sig} > 0,05$ maka normal, dan jika $\text{sig} < 0,05$ maka tidak normal.

Berikut hasil uji normalitas data Pretest kelas eksperiment dan kelas kontrol yang menggunakan bantuan program SPSS 27.0:

Tabel 51 Hasil Uji Normalitas Pretest Minat Belajar Kelas Eksperiment dan Kelas Kontrol

Kelas		Tests of Normality					
		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Pretest	Pretest Kelas Eksperiment	0,158	27	0,082	0,922	27	0,044
Minat Belajar	Pretest Kelas Kontrol	0,150	23	0,193	0,894	23	0,019

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan pada uji statistik normalitas data pretes angket pada tabel diatas dapat dikatakan nilai pretes kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal dengan tingkat signifikansi masing-masing sebesar 0,082 dan 0,193. Dimana kriteria pengujian signifikansi adalah signifikansi $>0,05$. Sedangkan nilai signifikansi sebesar $0,082 > 0,05$ untuk kelas eksperimen dan $0,193 > 0,05$ untuk kelas control, artinya data nilai pretes kelas eksperimen dan kelas kontrol berasal dari populasi yang berdistribusi normal pada taraf signifikansi 0,05.

b) Uji Homogenitas Data Pretest Minat Belajar

Setelah dilakukan uji normalitas, diketahui bahwa kedua kelompok sampel dalam penelitian ini dinyatakan berasal dari

populasi yang berdistribusi normal. Pengujian dilakukan untuk mengetahui apakah kedua kelompok sampel memiliki varians yang sama (*homogen*) atau tidak. Kriteria pengujiannya yaitu bila signifikansi $<0,05$ maka varian kelompok data tidak sama; sebaliknya, jika signifikansi $>0,05$, maka varian kelompok data adalah sama.

Berikut hasil uji homogenitas data pretes kelas eksperimen dan kelas kontrol menggunakan bantuan program SPSS 27.0, yang hasilnya dapat dilihat pada Tabel:

Tabel 52 Hasil Uji Homogenitas Pretest Minat Belajar Kelas Eksperiment dan Kelas Kontrol

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Minat Belajar	Based on Mean	0,004	1	48	0,949
	Based on Median	0,009	1	48	0,926
	Based on Median and with adjusted df	0,009	1	47,861	0,926
	Based on trimmed mean	0,007	1	48	0,934

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa data nilai pretes kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki signifikansi $> 0,05$, yaitu $0,949 > 0,05$. Jadi dapat disimpulkan bahwa antara varian kedua kelompok data yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol homogen atau kedua data tidak ada perbedaan secara signifikan.

c) Uji Beda Rata-Rata Pretest Minat Belajar Kelas Eksperiment dan Kelas Kontrol

Uji beda rata-rata dilakukan untuk mengetahui apakah ada perbedaan rata-rata hasil pretes antara kelas eksperiment dan kelas kontrol. Pengujian yang dilakukan menggunakan uji *independent Sample t-test*. Untuk mengetahui apakah ada perbedaan rata-rata hasil pretes antara kelas eksperiment dan kelas kontrol maka perlu menggunakan rumusan hipotesis yaitu:

Ho Tidak ada perbedan rata-rata hasil pretes antara kelas ekperiment dan kelas kontrol

Ha Ada perbedaan rata-rata hasil pretes antara kelas kesperiment dan kelas kontrol

Berikut hasil uji beda rata-rata data pretes minat belajar antara kelas eksperiment dan kelas kontrol dengan menggunakan SPSS 27.0:

Tabel 53 Hasil Uji Beda Rata-Rata Pretest Minat Belajar Kelas Eksperiment dan Kelas Kontrol

Group Statistics					
Kelas		N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Hasil Minat Belajar	Kelas Eksperiment	27	49,41	13,139	2,529
	Kelas Kontrol	23	47,52	13,007	2,712

Berdasarkan hasil uji diatas diketahui bahwa nilai rata-rata yang dihasilkan dari kelas eksperiment adalah 49,41 dan nilai rata-rata yang dihasilkan kelas kontrol adalah 47,52. Dengan

demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata pretest minat belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Selanjutnya untuk membuktikan apakah perbedaan tersebut signifikan atau tidak, maka dilakukan uji *independent sample t-test* dengan hasil sebagai berikut:

Tabel 54 Hasil Uji Independent Sample t-test

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 Minat Belajar	Equal variances assumed	0,004	0,949	0,508	48	0,614	1,886	3,711	-5,576	9,347
	Equal variances not assumed			0,509	46,89	0,613	1,886	3,708	-5,574	9,346

Berdasarkan tabel di atas diketahui nilai sig. adalah $0,949 > 0,05$ maka dapat diartikan bahwa variansi data antara kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah sama. Pada bagian sig. (2-tailed) dapat dilihat bahwa nilai sig. $0,614 > 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa minat awal antara kelas eksperimen dan kelas kontrol sama, sehingga kedua kelas tersebut dapat dibandingkan.

2) Hasil Posstest Minat Belajar

Setelah diberi perlakuan, dilakukan pengujian posstes untuk melihat seberapa kemajuan belajar siswa setelah proses

pembelajaran. Perubahan nilai rata-rata pretes ke postes mengalami peningkatan yaitu pada kelas eksperimen nilai rata-rata meningkat sebanyak 24,78 Sementara pada kelas kontrol meningkat sebanyak 11,26. Berikut adalah hasil posstest minat belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol:

Tabel 55 Hasil Posstest Minat Belajar Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Kelas	Jumlah Item	Nilai terendah	Nilai tertinggi	Rata-Rata
Eksperimen	20	48	100	74,19
Kontrol	20	33	87	58,78

Pada Pada tabel diatas dapat dilihat nilai (*posttest*) kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol, Kelas Eksperimen dengan menggunakan Media Pembelajaran Ular Tangga memperoleh nilai tertinggi yaitu 100 dan nilai terendah yaitu 48, dengan nilai rata-rata yaitu 74,19. Pada kelas kontrol diperoleh nilai tertinggi 87 dan nilai terendah yaitu 33, dengan nilai rata-rata 58,78. Maka dapat disimpulkan bahwa hasil uji minat belajar pada kelas eksperimen menggunakan Media Pembelajaran Ular Tangga lebih tinggi daripada kelas kontrol yang hanya menggunakan pembelajaran konvensional.

a) Uji Normalitas Data Posstest Minat Belajar

Uji normalitas data Posstest minat belajar yang dilakukan menggunakan rumus Liliefors dan dalam perhitungannya menggunakan program SPSS 27.0. Untuk mengetahui data

tersebut normal atau tidak yaitu jika $\text{sig} > 0,05$ maka normal, dan jika $\text{sig} < 0,05$ maka tidak normal.

Berikut hasil uji normalitas data Posstest kelas eksperiment dan kelas kontrol yang menggunakan bantuan program SPSS, dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 56 Hasil Uji Normalitas Posstest Minat Belajar Kelas Eksperiment dan Kelas Kontrol

Tests of Normality							
Kelas		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Posstest Minat Belajar	Posstest Kelas Eksperiment	0,097	27	.200*	0,980	27	0,855
	Posstest Kelas Kontrol	0,162	23	0,122	0,956	23	0,394

*. This is a lower bound of the true significance.
a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan pada uji statistik normalitas data posstest pada tabel diatas dapat dikatakan nilai posstest kelas eksperiment dan kelas kontrol berdistribusi normal dengan tingkat signifikansi masing-masing sebesar 0,200 dan 0,122. Dimana kriteria pengujian signifikansi adalah signifikansi $> 0,05$. Sedangkan nilai signifikansi sebesar $0,200 > 0,05$ untuk kelas eksperiment dan $0,122 > 0,05$ untuk kelas kontrol, artinya data nilai posstest kelas eksperiment dan kelas kontrol berasal dari populasi yang berdistribusi normal pada taraf signifikansi 0,05.

b) Uji Homogenitas Data Posstest Minat Belajar

Setelah diketahui tingkat kenormalan data, maka selanjutnya dilakukan uji homogenitas. Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui tingkat kesamaan varians minat belajar antara dua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Untuk menerima atau menolak hipotesis dengan membandingkan nilai Sig. pada levene's statistic dengan 0,05 ($\text{sig} > 0,05$). Hasil uji homogenitas dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 57 Hasil Uji Homogenitas Posstest Minat Belajar Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Posstest Minat Belajar	Based on Mean	0,070	1	48	0,793
	Based on Median	0,209	1	48	0,649
	Based on Median and with adjusted df	0,209	1	46,531	0,650
	Based on trimmed mean	0,076	1	48	0,785

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa data nilai posstes kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki signifikansi lebih besar dari 0,05, yaitu $0,793 > 0,05$. Maka dapat disimpulkan bahwa data nilai posstes minat belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol ini memiliki varians yang homogen.

d. Hasil Uji Syarat Analisis Kemampuan Kognitif dan Minat Belajar (Simultan)

1) Uji Normalitas

Uji normalitas yang dilakukan untuk prasyarat analisis manova menggunakan rumus Liliefors dan dalam perhitungannya menggunakan program SPSS 27.0. Untuk mengetahui data tersebut normal atau tidak yaitu jika $\text{sig} > 0,05$ maka normal, dan jika $\text{sig} < 0,05$ maka tidak normal. Berikut hasil uji normalitas data kemampuan kognitif dan minat belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol yang menggunakan bantuan program SPSS, dapat dilihat pada tabel dibawah ini

Tabel 58 Hasil Uji Normalitas Kemampuan Kognitif dan Minat Belajar Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Kelas		Tests of Normality					
		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Kemampuan Kognitif	Kelas Eksperimen	0,121	27	.200*	0,931	27	0,073
	Kelas Kontrol	0,157	23	0,145	0,895	23	0,020
Minat Belajar	Kelas Eksperimen	0,097	27	.200*	0,980	27	0,855
	Kelas Kontrol	0,162	23	0,122	0,956	23	0,394

*. This is a lower bound of the true significance.
a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan data tersebut, menunjukkan bahwa bilangan sig yang didapat untuk kemampuan kognitif adalah 0.200 dan untuk minat belajar 0,200, jika ditetapkan taraf signifikansi $\alpha = 0.05$ maka sig. lebih dari $\alpha = 0,05$ yang artinya data kemampuan kognitif dan minat belajar berasal dari populasi yang berdistribusi normal pada taraf signifikansi 0,05.

2) Uji Homogenitas

Setelah diketahui tingkat kenormalan data kemampuan kognitif dan minat belajar, maka selanjutnya dilakukan uji homogenitas. Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui tingkat kesamaan varians antara kelompok esperiment dan kelompok kontrol. Untuk menerima atau menolak hipotesis dengan membandingkan harga Sig. pada levene's statistic dengan 0,05 (sig > 0,05). Hasil uji homogenitas dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 59 Hasil Uji Homogenitas Kemampuan Kognitif dan Minat Belajar Kelas Eksperiment dan Kelas Kontrol

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df	df2	Sig.
Kemampuan Kognitif	Based on Mean	0,333	1	48	0,567
	Based on Median	0,171	1	48	0,681
	Based on Median and with adjusted df	0,171	1	47,870	0,681
	Based on trimmed mean	0,306	1	48	0,583
Minat Belajar	Based on Mean	0,070	1	48	0,793
	Based on Median	0,209	1	48	0,649
	Based on Median and with adjusted df	0,209	1	46,531	0,650
	Based on trimmed mean	0,076	1	48	0,785

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa untuk kemampuan kognitif menunjukkan nilai $F = 0,333$ dengan $df_1=1$, $df_2=48$ dan $sig. = 0,567$. Dan untuk minat belajar menunjukkan nilai $F = 0,070$ dengan $df_1=1$, $df_2=48$ dan $sig.=0,793$. Jika ditetapkan taraf signifikansi $\alpha = 0,05$, maka nilai $sig.=567 > 0,05$ dan $sig.0,793 > 0,05$ yang artinya bahwa semua kelompok data memiliki varians yang homogen.

3) Uji Homogenitas Matrix Varian-Kovarian (Box-M)

Uji Box-M dilakukan untuk menguji apakah data pada kedua variabel terikat (kemampuan kognitif dan minat belajar) memiliki matriks varian-kovarian yang sama terhadap variabel bebas (Media Pembelajaran Ular Tangga). Untuk menerima atau menolak hipotesis dengan membandingkan harga Sig. pada *Box Test of Equality of Covariance Matrices* dengan signifikansi 0,05 ($\text{sig} > 0,05$). Hasil uji Box-M dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 60 Hasil Uji Homogenitas Matrix Varian-Kovarian(Box-M)
Kemampuan Kognitif dan Minat Belajar

Box's Test of Equality of Covariance Matrices^a	
Box's M	0,342
F	0,109
df1	3
df2	3471707,233
Sig.	0,955
Tests the null hypothesis that the observed covariance matrices of the dependent variables are equal across groups.	
a. Design: Intercept + Kelas	

Dari tabel di atas, didapatkan nilai $F = 0,109$, $df1 = 3$ dan $df2=3471707,2331$ dan $\text{sig.}=0,955$. Jika ditetapkan taraf signifikan $\alpha=0,05$, maka nilai $\text{sig.}=0,955 > 0,05$ yang artinya bahwa variabel terikat, yaitu kemampuan kognitif dan minat belajar matematika memiliki matriks varians-kovarian yang sama pada variabel bebas, yaitu media pembelajaran ular tangga.

4) Uji Multikolinieritas

Uji multikolinieritas dilakukan untuk menguji apakah kedua variabel terikat (kemampuan kognitif dan minat belajar)

memiliki hubungan yang kuat (signifikan). Jika terdapat hubungan yang signifikan (multikolinieritas) maka dapat dikatakan ada aspek yang sama diukur pada variabel terikat, kondisi ini menunjukkan ketidaklayakan untuk digunakan dalam menguji kontribusi variabel terikat secara simultan pada variabel bebas yaitu media pembelajaran ular tangga. Uji multikolinieritas dengan SPSS menggunakan pedoman VIF (*Variance Inflation Factor*) atau *tolerance*. Dimana nilai VIF merupakan kebalikan dari nilai *tolerance* ($VIF=1/tolerance$). Syarat untuk nilai VIF pada uji multikolinieritas adalah kurang dari 10, dan untuk nilai *tolerance* adalah lebih dari 0,1

Tabel 61 Hasil Uji Multikolenieritas Kemampuan Kognitif dan Minat Belajar

Coefficients ^a								
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	Collinearity Statistics	
		B	Std. Error	Beta			Tolerance	VIF
1	(Constant)	2,745	0,296		9,282	0,000		
	Kemampuan Kognitif	-0,006	0,004	-0,230	-1,695	0,097	0,817	1,224
	Minat Belajar	-0,013	0,004	-0,404	-2,984	0,004	0,817	1,224

Dari tabel Coefficient didapatkan hasil untuk variabel kemampuan kognitif nilai *tolerance* adalah $0,817 > 0,1$ serta dengan $VIF = 1,22 < 10$. Untuk variabel minat belajar nilai *tolerance* adalah $0,817 > 0,1$ serta dengan $VIF = 1,224 < 10$. Dari hasil tersebut baik kemampuan kognitif dan minat belajar nilai *tolerance* $> 0,1$ dan $VIF < 10$ sehingga

dapat disimpulkan tidak terjadi multiko antara data kemampuan kognitif dan minat belajar

3. Pengujian Hipotesis

a. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Ular Tangga Terhadap Kemampuan Kognitif

Setelah terpenuhinya uji prasyarat sehingga kelas dinyatakan homogen dan berdistribusi normal, maka langkah selanjutnya dapat dilakukan uji hipotesis menggunakan uji t. Uji t digunakan untuk mengetahui pengaruh Media Pembelajaran Ular Tangga terhadap Kemampuan Kognitif siswa. Pengujian uji t melalui program SPSS 27.0 yang disajikan pada tabel sebagai berikut:

Tabel 62 Hasil Uji Hipotesis Kemampuan Kognitif Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

		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 Posstest Kemampuan Kognitif	Equal variances assumed	0,333	0,567	3,047	48	0,004	15,110	4,958	5,141	25,078
	Equal variances not assumed			3,033	45,746	0,004	15,110	4,982	5,080	25,139

Berdasarkan tabel tersebut hasil uji t-test dengan menggunakan program SPSS Independent Samples Test didapatkan hasil pada kolom

levene's test for equality of variances, yaitu $\text{sig.} = 0,567 > 0,05$ yang artinya bahwa kedua kelompok data memiliki varians yang homogen. Sehingga perlu diperhatikan pada baris *equal variances assumed*, nilai $\text{sig.}(2\text{-tailed})$ yang didapatkan sebesar $0,004 < 0,05$ dan $t_{\text{hitung}} = 3,047$ dan $t_{\text{tabel}} = 2,010$ yang artinya H_0 ditolak dan H_a diterima atau dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh Media Pembelajaran Ular Tangga terhadap Kemampuan Kognitif Siswa.

b. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Ular Tangga Terhadap Minat Belajar

Uji hipotesis menggunakan Uji t dengan program SPSS digunakan untuk mengetahui pengaruh Media Pembelajaran Ular Tangga terhadap Minat Belajar Matematika siswa. Pengujian uji t melalui program SPSS 27.0 yang disajikan pada tabel sebagai berikut:

Tabel 63 Hasil Uji Hipotesis Minat Belajar Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

		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 Posttest Minat Belajar	Equal variances assumed	0,070	0,793	4,027	48	0,000	15,403	3,825	7,713	23,092
	Equal variances not assumed			4,033	46,996	0,000	15,403	3,819	7,720	23,085

Berdasarkan tabel tersebut hasil uji t-test dengan menggunakan program SPSS Independent Samples Test didapatkan hasil pada kolom

levene's test for equality of variances, yaitu $\text{sig.} = 0,793 > 0,05$ yang artinya bahwa kedua kelompok data memiliki varians yang homogen. Sehingga perlu diperhatikan pada baris *equal variances assumed*, nilai $\text{sig.}(2\text{-tailed})$ yang didapatkan sebesar $0,000 < 0,05$ dan $t_{\text{hitung}} = 4,027$ dan $t_{\text{tabel}} = 2,010$ yang artinya H_0 ditolak dan H_a diterima atau dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh Media Pembelajaran Ular Tangga terhadap Minat Belajar Matematika siswa.

c. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Ular Tangga Terhadap Kemampuan Kognitif dan Minat Belajar

Uji MANOVA digunakan untuk menguji apakah ada perbedaan kemampuan kognitif dan minat belajar secara simultan antara siswa pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Pengujian MANOVA melalui program SPSS yang disajikan pada tabel sebagai berikut:

Tabel 64 Hasil Uji MANOVA Kemampuan Kognitif dan Minat Belajar Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Multivariate Tests ^a						
Effect		Value	F	Hypothesis df	Error df	Sig.
Intercept	Pillai's Trace	0,969	732.153 ^b	2,000	47,000	0,000
	Wilks' Lambda	0,031	732.153 ^b	2,000	47,000	0,000
	Hotelling's Trace	31,155	732.153 ^b	2,000	47,000	0,000
	Roy's Largest Root	31,155	732.153 ^b	2,000	47,000	0,000
Kelas	Pillai's Trace	0,296	9.862 ^b	2,000	47,000	0,000
	Wilks' Lambda	0,704	9.862 ^b	2,000	47,000	0,000
	Hotelling's Trace	0,420	9.862 ^b	2,000	47,000	0,000
	Roy's Largest Root	0,420	9.862 ^b	2,000	47,000	0,000
a. Design: Intercept + Kelas						
b. Exact statistic						

Berdasarkan tabel tersebut hasil uji t-tes dengan menggunakan program SPSS 27.0 *Multivariate Test* didapatkan nilai sig. sebesar $0,000 < 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima yang artinya bahwa terdapat perbedaan Kemampuan Kognitif siswa dan Minat Belajar Siswa secara simultan antara siswa pada kelompok eksperimen dengan siswa pada kelompok kontrol

4. Hasil observasi

Observasi dilakukan oleh peneliti dan observer dengan tujuan untuk mengamati aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran, baik yang melibatkan media pembelajaran ular tangga maupun yang tidak. Lembar observasi guru dan siswa diisi oleh Ibu Dewi Lestari, S. Pd, selaku wali kelas IV SDN 3 Sidodadi (kelas eksperimen), dan Ibu Rodiah, S. Pd, selaku wali kelas IV SDN 1 Sidodadi (kelas kontrol).

a. Observasi Guru

Hasil pengamatan aktivitas guru dalam pembelajaran matematika melalui Media Pembelajaran Ular Tangga di kelas IV SDN 3 Sidodadi yang berlangsung selama tiga kali pertemuan menunjukkan bahwa persentase yang diperoleh pada aspek menyiapkan perangkat pembelajaran guru memperoleh persentase sebanyak 100% dengan kategori sangat tinggi, pada aspek menyiapkan media pembelajaran dan alat bantu pembelajaran memperoleh persentase sebanyak 100% dengan kategori sangat tinggi, pada aspek menyiapkan siswa secara psikis dan fisik untuk mengikuti proses pembelajaran memperoleh persentase sebanyak 100% dengan kategori sangat tinggi, pada aspek

mengajukan pertanyaan yang mengaitkan pengetahuan sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari memperoleh persentase sebanyak 92% dengan kategori sangat tinggi, pada aspek menyampaikan manfaat mempelajari materi yang akan dibahas memperoleh persentase sebanyak 92% dengan kategori sangat tinggi, pada aspek menjelaskan tujuan dari pembelajaran yang akan dicapai memperoleh persentase sebanyak 83% dengan kategori sangat tinggi, pada aspek menyampaikan materi bangun datar segitiga memperoleh persentase sebanyak 100% dengan kategori sangat tinggi, pada aspek membimbing siswa dalam memahami materi yang diajarkan memperoleh persentase sebanyak 100% dengan kategori sangat tinggi, pada aspek membagi siswa menjadi beberapa kelompok memperoleh persentase sebanyak 100% dengan kategori sangat tinggi, pada aspek menjadi juri dalam permainan ular tangga memperoleh persentase sebanyak 83%, pada aspek membimbing siswa dalam berdiskusi menyelesaikan masalah yang diberikan memperoleh persentase sebanyak 100%, pada aspek melatih siswa untuk berani mempresentasikan hasil kerja kelompoknya memperoleh persentase sebanyak 75% dengan kategori tinggi, pada aspek mengevaluasi diskusi kelompok memperoleh persentase sebanyak 100% dengan kategori sangat tinggi, pada aspek melakukan evaluasi secara individu memperoleh persentase sebanyak 75% dengan kategori tinggi, pada aspek menyampaikan materi yang akan dipelajari pertemuan

berikutnya memperoleh persentase sebanyak 83% dengan kategori sangat tinggi, dan pada aspek menutup kegiatan pembelajaran memperoleh persentase sebanyak 100% dengan kategori sangat tinggi,

Berdasarkan aktivitas pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru selama tiga pertemuan, terlihat adanya peningkatan persentase yang diperoleh. Pada pertemuan kedua, aktivitas pembelajaran yang dilakukan oleh guru mencapai persentase sebesar 89%, yang masuk dalam kategori sangat tinggi. Peningkatan terus terjadi pada pertemuan ketiga dengan persentase 92%, dan semakin meningkat pada pertemuan keempat hingga mencapai 97%, keduanya juga dalam kategori sangat tinggi. Sementara itu, aktivitas pembelajaran di kelas kontrol dilaksanakan dengan kegiatan yang serupa, namun guru tidak melibatkan siswa dalam kegiatan permainan ular tangga. Persentase yang dicapai di kelas kontrol pada pertemuan kedua adalah 81%, Pada pertemuan ketiga, persentase naik menjadi 83%, dan pada pertemuan keempat meningkat lagi menjadi 94%, ketiga pertemuan tersebut dalam kategori sangat tinggi. Untuk mengetahui capaian pada setiap aspek aktivitas yang dilakukan guru pada kelas kontrol dan kelas eksperimen dapat dilihat pada lampiran 14 dan 16.

b. Observasi Siswa

Hasil pengamatan aktivitas siswa dalam pembelajaran matematika melalui Media Pembelajaran Ular Tangga pada siswa kelas IV SDN 3 Sidodadi yang berlangsung selama tiga pertemuan menunjukkan

bahwa perolehan persentase siswa yang masuk tepat waktu pada saat proses pembelajaran sebanyak 100% dengan kategori sangat tinggi, persentase siswa yang menyiapkan perlengkapan belajar sebanyak 85% dengan kategori sangat tinggi, persentase siswa yang tidak melakukan pekerjaan lain yang akan mengganggu proses belajar sebanyak 77% dengan kategori sangat tinggi, persentase siswa yang menyimak seluruh informasi yang disampaikan guru sebanyak 91% dengan kategori sangat tinggi, persentase siswa yang tidak mengobrol dengan teman dalam kelompok kecuali membahas bahan pelajaran sebanyak 83% dengan kategori sangat tinggi, persentase siswa yang memberikan tanggapan terhadap apa yang disampaikan oleh guru sebanyak 64% dengan kategori sedang, persentase siswa yang mengajukan pendapat pada saat diskusi kelompok sebanyak 60% dengan kategori sedang, persentase siswa yang melaksanakan diskusi kelompok sampai batas waktu yang ditentukan sebanyak 96% dengan kategori sangat tinggi, persentase siswa yang memperlihatkan hasil diskusi kelompok pada guru sebanyak 79% dengan kategori tinggi, persentase siswa yang mengerjakan soal yang tertera pada kotak permainan ular tangga sebanyak 99% dengan kategori sangat tinggi, persentase siswa yang memastikan semua anggota kelompok sudah menguasai materi pada soal yang didapat pada kotak permainan ular tangga sebanyak 74% dengan kategori tinggi, persentase siswa yang menanyakan hal-hal yang belum dipahami pada soal yang tertera pada

kotak permainan ular tangga sebanyak 84% dengan kategori sangat tinggi, persentase siswa yang mengerjakan LKPD yang diberikan sebanyak 100% dengan kategori sangat tinggi, persentase siswa yang mengacungkan tangan untuk maju menjawab pertanyaan dari guru sebanyak 63% dengan kategori sedang, persentase siswa yang memberi tanggapan atas jawaban dari soal-soal yang telah dikerjakan oleh temannya sebanyak 65% dengan kategori sedang, persentase siswa yang membuat kesimpulan materi yang telah diberikan sebanyak 96% dengan kategori sangat tinggi, persentase siswa yang memperbaiki atau menambah kesimpulan temannya jika kesimpulan temannya masih kurang lengkap sebanyak 62% dengan kategori sedang, dan persentase siswa yang mencatat kesimpulan atau rangkuman materi yang diberikan sebanyak 99% dengan kategori sangat tinggi.

Berdasarkan aktivitas pembelajaran yang dilakukan siswa selama tiga pertemuan, terlihat adanya peningkatan persentase pada setiap pertemuan. Pada pertemuan kedua, persentase yang dicapai adalah 74% dengan kategori tinggi. Pada pertemuan ketiga, persentase tersebut meningkat menjadi 85% dengan kategori sangat tinggi, dan pada pertemuan keempat meningkat lagi menjadi 88% dengan kategori sangat tinggi. Di sisi lain, di kelas kontrol, persentase aktivitas siswa pada pertemuan pertama adalah 49% dengan kategori rendah. Pada pertemuan kedua, persentase ini meningkat menjadi 54% dengan

kategori sedang, dan pada pertemuan keempat meningkat lebih lanjut menjadi 65% dengan kategori sedang. Untuk mengetahui capaian pada setiap aspek aktivitas yang dilakukan siswa pada kelas kontrol dan kelas eksperimen dapat dilihat pada lampiran 15 dan 17.

B. Pembahasan

Penelitian ini membahas pengaruh Media Pembelajaran Ular Tangga terhadap kemampuan kognitif dan minat belajar siswa kelas IV SDN 3 Sidodadi pada mata pelajaran Matematika, khususnya pada materi bangun datar. Media pembelajaran ini dirancang untuk membantu siswa memahami konsep matematika melalui permainan yang interaktif dan menyenangkan. Hasil observasi menunjukkan bahwa Media Pembelajaran Ular Tangga berpengaruh terhadap kemampuan kognitif dan minat belajar siswa. Penggunaan media ini tidak hanya membantu siswa dalam memahami materi, tetapi juga melatih sikap jujur, pemahaman dan ketaatan terhadap aturan-aturan yang ada. Permainan yang dilakukan berulang kali memungkinkan siswa untuk terus mengulang materi matematika dengan cara yang menarik. Hal ini selaras dengan pendapat Yudiana, yang menyatakan bahwa permainan ular tangga bertujuan untuk menarik minat siswa dalam mempelajari dan mengulang materi yang telah dipelajari sebelumnya dengan lebih mudah dan menyenangkan. Dengan demikian, siswa merasa terdorong untuk belajar dan mengulang materi matematika melalui permainan yang menyenangkan⁷⁵

⁷⁵ Yudiana et al., *Ultrang Dan Numerasi Siswa*.

Penelitian ini telah diusahakan dan dilaksanakan sesuai dengan prosedur ilmiah, meskipun terdapat beberapa keterbatasan, terutama terkait lokasi penelitian yang tidak dilakukan di satu sekolah yang sama. Karena jumlah siswa kelas IV di SDN 3 Sidodadi tidak melebihi 27 siswa sehingga dipilihlah sekolah kedua yaitu kelas IV SDN 1 Sidodadi. Pemilihan kelas IV di SDN 1 Sidodadi sebagai kelas kontrol didasarkan pada observasi awal yang menunjukkan bahwa kedua sekolah memiliki akreditasi yang sama (B) dan keduanya menggunakan kurikulum Merdeka Belajar. Selain itu, hasil kemampuan awal siswa terhadap mata pelajaran matematika di kedua sekolah menunjukkan kesetaraan, yang dapat dilihat pada Lampiran 7.

Penelitian ini dilakukan selama lima pertemuan. Pada pertemuan pertama, dilakukan pretest untuk mengukur kemampuan awal dan minat belajar matematika pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pertemuan kedua, ketiga, dan keempat diisi dengan pembelajaran menggunakan Media Pembelajaran Ular Tangga untuk kelas eksperimen dan pembelajaran konvensional untuk kelas kontrol. Pada pertemuan kelima, yang merupakan pertemuan terakhir, dilakukan posttest untuk menilai hasil pembelajaran baik pada kelas yang menggunakan Media Pembelajaran Ular Tangga maupun pada kelas dengan pembelajaran konvensional.

Pada pertemuan pertama, dilakukan pretest soal essay dan angket untuk mengukur kemampuan kognitif awal dan minat awal belajar matematika pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada pertemuan tersebut diperoleh hasil bahwa, kemampuan kognitif awal antara kelas eksperimen dan kelas kontrol

adalah sama. Karena tidak ada perbedaan dalam kemampuan awal kedua kelas tersebut, keduanya dapat dibandingkan dalam penelitian ini. Selain itu, minat belajar siswa terhadap mata pelajaran matematika juga tidak menunjukkan perbedaan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, sehingga keduanya layak untuk dibandingkan dalam penelitian ini.

Pada pertemuan kedua, yang berlangsung pada tanggal 24 Januari 2024, pembelajaran dimulai dengan guru mengucapkan salam dan memeriksa kehadiran siswa untuk memastikan kesiapan mereka dalam menerima pelajaran hari itu. Guru kemudian mengajak siswa untuk melakukan "tepuk semangat" guna menciptakan suasana belajar yang rileks dan tidak tegang. Pada pertemuan ini, di kelas eksperimen banyak siswa yang masih merasa malu dan belum berani memberikan tanggapan terhadap apa yang disampaikan oleh guru. Selain itu, siswa belum terbiasa belajar menggunakan Media Pembelajaran Ular Tangga. Meskipun permainan ular tangga sudah familier bagi mereka, versi kali ini memiliki peraturan yang harus diikuti, seperti jika seorang siswa tidak dapat menjawab pertanyaan, maka ia harus kembali ke kotak start. Namun, selama permainan berlangsung, beberapa siswa menjawab sesukanya dan melanjutkan melempar dadu tanpa menunjukkan jawaban mereka kepada guru. Situasi ini menjadi bahan koreksi bagi peneliti untuk memperbaiki sistem permainan pada pertemuan selanjutnya. Sementara pada kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional pada tanggal 26 Januari 2024, hasil pengamatan menunjukkan bahwa banyak siswa kurang aktif dalam pembelajaran. Misalnya, mereka

jarang memberikan tanggapan terhadap apa yang disampaikan oleh guru dan teman-temannya selama kegiatan presentasi. Banyak siswa yang hanya diam saat diminta menanggapi hasil presentasi teman mereka dan mengalami kesulitan saat diajak membuat kesimpulan pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa aktivitas pembelajaran pada pertemuan pertama belum berjalan optimal, baik di kelas eksperimen maupun di kelas kontrol.

Pada pertemuan ketiga, yang diadakan pada tanggal 29 Januari 2024, proses pembelajaran berjalan seperti biasanya. Setelah guru menyampaikan materi, permainan Media Pembelajaran Ular Tangga digunakan untuk memperkuat pemahaman siswa. Selanjutnya, guru membentuk kelompok dengan jumlah anggota sekitar 5-6 siswa dalam setiap kelompok. Pada pertemuan ini, terjadi peningkatan dibandingkan dengan pertemuan sebelumnya. Siswa sudah mulai terbiasa dengan media dan aturan pembelajaran yang digunakan. Aktivitas diskusi kelompok juga berjalan dengan baik, terbukti dari kekompakan siswa dalam mempresentasikan hasil diskusi. Meski demikian, masih ada aspek yang perlu ditingkatkan, yaitu keberanian siswa untuk mengangkat tangan saat diminta oleh guru memberikan tanggapan. Sementara pertemuan ketiga di kelas kontrol pada tanggal 2 Februari 2024, terdapat beberapa peningkatan pada beberapa aspek, namun ada pula aspek yang menurun, seperti dalam hal mengajukan pendapat saat diskusi kelompok. Pada pertemuan ini, tidak banyak siswa yang berani mengemukakan pendapatnya saat kegiatan diskusi kelompok.

Pada pertemuan keempat, yang diadakan pada tanggal 31 Januari 2024, terlihat peningkatan proses pembelajaran di kelas eksperimen. Siswa semakin mudah diarahkan dan menunjukkan tingkat antusiasme yang tinggi selama proses pembelajaran. Di kelas eksperimen, setelah tiga kali pertemuan, terlihat peningkatan dalam aktivitas belajar siswa. Bahkan sebelum pembelajaran dimulai Permainan ular tangga sangat dinantikan dengan antusias oleh siswa. Mereka juga menjadi lebih bertanggung jawab terhadap kelompoknya, aktif dalam berdiskusi, berani tampil di depan kelas untuk mempresentasikan hasil diskusi, dan mampu menyimpulkan materi yang telah diajarkan. Sementara di kelas kontrol, meskipun pembelajaran yang semakin baik dalam pelaksanaannya, namun karena tidak adanya variasi pembelajaran yang interaktif, perolehan skor pada pertemuan kedua hingga keempat masih belum mencapai persentase kategori tinggi seperti yang terlihat di kelas eksperimen.

Pada pertemuan kelima, yang juga merupakan pertemuan terakhir, dilakukan posttest untuk mengevaluasi kemampuan kognitif dan minat belajar siswa setelah proses pembelajaran. Posttest ini dilaksanakan dengan memberikan soal essay dan angket yang sama seperti pada pretest, dengan tujuan untuk menilai tingkat pemahaman kognitif dan minat belajar siswa terhadap materi bangun datar setelah pembelajaran, baik di kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Setelah pembelajaran dilakukan dan melaksanakan posttest, hasil analisis hipotesis diperlukan guna menyimpulkan hasil penelitian. Untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh antara pembelajaran yang menggunakan Media

Pembelajaran Ular Tangga dengan yang tidak menggunakan, penelitian ini mengikuti tahapan dan mekanisme metodologi yang melibatkan perhitungan menggunakan Uji-T dan uji MANOVA yang dibantu dengan program SPSS 27.0

Hasil pengujian terhadap penggunaan media pembelajaran ular tangga menunjukkan adanya pengaruh terhadap kemampuan kognitif siswa. Pengujian ini menggunakan Uji-T, yang menghasilkan nilai thitung sebesar 3,047, sementara nilai ttabel dengan $N=50$ adalah 2,010. Karena nilai thitung lebih besar daripada ttabel dan nilai signifikansi yang diperoleh sebesar 0,004, yang lebih kecil dari ambang signifikansi 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran ular tangga terhadap kemampuan kognitif siswa kelas IV di SDN 3 Sidodadi. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Vestika Damayanti. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa media pembelajaran ular tangga berpengaruh positif terhadap kemampuan kognitif siswa pada materi hak dan kewajiban.⁷⁶ Hal ini memperkuat temuan bahwa media pembelajaran ular tangga dapat mempengaruhi kemampuan kognitif pada siswa. Pengaruh positif media pembelajaran tersebut tidak terlepas dari media pembelajaran Ular Tangga yang menarik, memikat anak untuk lebih giat dalam belajar. Permainan yang konten materinya disusun secara hati-hati dan teliti, maka tentu akan mempermudah anak dalam memahami suatu materi. Permainan ular tangga

⁷⁶ Vestika Damayanti, "Pengaruh Media Ular Tangga Terhadap Pemahaman Kognitif Siswa Kelas Iv Pada Materi Hak Dan Kewajiban" 06 (2018): 1928–37.

adalah permainan yang sederhana dan hampir setiap anak pernah memainkannya, sehingga anak mudah mengenali dan belajar menggunakannya. Hal ini merupakan salah satu faktor penting mengapa media pembelajaran ular tangga ini dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak.

Hasil pengujian penggunaan media pembelajaran ular tangga menunjukkan adanya pengaruh terhadap minat belajar matematika siswa. Pengujian ini menggunakan Uji-T, yang menghasilkan nilai thitung sebesar 4,027, sementara nilai ttabel dengan $N=50$ adalah 2,010. Karena nilai thitung lebih besar daripada ttabel dan nilai signifikansi yang diperoleh sebesar 0,000, jauh lebih kecil dari ambang signifikansi 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran ular tangga terhadap minat belajar matematika siswa kelas IV di SDN 3 Sidodadi. Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran ular tangga memiliki pengaruh yang lebih baik terhadap minat belajar siswa dibandingkan dengan kelas yang tidak menggunakan media pembelajaran ular tangga. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Neni Sri Nurhayani, Maria Hidayanti, dan Syafa'atun Nahriyah yang juga mengungkapkan bahwa media pembelajaran ular tangga berdampak positif terhadap minat belajar siswa.⁷⁷ Kedua penelitian ini menguatkan bukti bahwa media pembelajaran ular tangga tidak hanya membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan, tetapi juga meningkatkan minat siswa dalam belajar

⁷⁷ Neni Sri Nurhayani and Maria Hidayanti, "Pengaruh Penggunaan Media Permainan Ular Tangga" 3, no. 1 (2021): 49–56.

matematika. Dengan demikian, penggunaan media ular tangga dapat dianggap sebagai media yang berpengaruh positif terhadap minat belajar siswa. Adanya pengaruh penggunaan media ular tangga terhadap minat belajar ini tidak terlepas dari kelebihan yang dimiliki media ular tangga. Media ular tangga memungkinkan peserta didik berinteraksi aktif saat bermain dalam proses pembelajaran, sehingga membuat permainan ini sangat disukai oleh peserta didik. Pengaruh media ular tangga pada saat pembelajaran terlihat dari minat siswa saat mendengarkan penjelasan guru, aktif mencari jawaban Bersama kelompok, antusias menjawab pertanyaan, serta menulis jawaban di kertas. Selain itu penggunaan media ini juga dapat membuat siswa lebih aktif pada kegiatan emosional (siswa mengajak teman untuk membentuk kelompok dan siswa maju kedepan untuk presentasi), kegiatan emosional (antusias siswa mengikuti pembelajaran).

Sedangkan pada hasil pengujian media pembelajaran ular tangga terhadap kemampuan kognitif dan minat belajar matematika siswa secara simultan menggunakan Uji MANOVA memperoleh nilai signifikansi. 0,000 yang mana lebih kecil dari signifikansi 0,05. Dengan demikian dinyatakan bahwa terdapat Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Ular Tangga terhadap Kemampuan Kognitif dan Minat Belajar Matematika Siswa Kelas IV SDN 3 Sidodadi. Temuan ini menegaskan bahwa media pembelajaran ular tangga tidak hanya mempengaruhi masing-masing variabel, baik kemampuan kognitif maupun minat belajar saja, melainkan memberi pengaruh positif terhadap keduanya secara simultan atau bersamaan. Dengan demikian, penelitian ini

menjadikan temuan baru bahwa penggunaan media pembelajaran ular tangga, memiliki pengaruh dalam pembelajaran matematika, khususnya terhadap kemampuan kognitif dan minat belajar siswa secara bersamaan.

Media pembelajaran ular tangga adalah solusi yang tepat untuk meningkatkan kemampuan kognitif dan minat belajar siswa. Permainan ini tidak hanya mengembangkan pemahaman dan strategi, tetapi juga meningkatkan keterlibatan peserta siswa dalam pembelajaran melalui interaksi yang aktif. Dengan menyajikan materi pelajaran dalam bentuk yang menarik dan menyenangkan, media ini tidak hanya merangsang pikiran siswa tetapi juga mendorong minat untuk belajar secara lebih mendalam.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pengaruh penggunaan media pembelajaran ular tangga terhadap kemampuan kognitif dan minat belajar siswa kelas IV SDN 3 Sidodadi, diperoleh kesimpulan yaitu sebagai berikut:

1. Hasil analisis data yang dilakukan untuk menguji pengaruh penggunaan media pembelajaran ular tangga terhadap kemampuan kognitif kelas IV SDN 3 Sidodadi, pada uji hipotesis (Uji-T), diperoleh nilai $t_{hitung}=4,027$ yang lebih besar dari nilai $t_{tabel}=2,010$ dengan nilai signifikansi 0,004 yang lebih kecil dari nilai signifikansi 0,05, sehingga diperoleh keterangan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Maka dapat disimpulkan media pembelajaran ular tangga berpengaruh terhadap kemampuan kognitif pada siswa kelas IV SDN 3 Sidodadi.
2. Hasil analisis data yang dilakukan untuk menguji pengaruh penggunaan media pembelajaran ular tangga terhadap minat belajar matematika siswa kelas IV SDN 3 Sidodadi, dilakukan uji hipotesis (Uji-T), diperoleh $t_{hitung}=3,047$ yang nilainya lebih besar dari $t_{tabel}=2,010$ dengan nilai signifikansi 0,000 lebih kecil dari nilai signifikansi 0,05 sehingga diperoleh keterangan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Maka dapat disimpulkan media pembelajaran ular tangga berpengaruh terhadap minat belajar matematika siswa kelas IV SDN 3 Sidodadi.

3. Hasil analisis data yang dilakukan untuk menguji pengaruh penggunaan media pembelajaran ular tangga terhadap kemampuan kognitif dan minat belajar matematika siswa secara simultan, pada hasil uji hipotesis MANOVA diperoleh nilai signifikansi 0,000 lebih kecil dari nilai signifikansi 0,05 sehingga diperoleh keterangan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya media pembelajaran ular tangga berpengaruh terhadap kemampuan kognitif dan minat belajar matematika secara simultan pada siswa kelas IV SDN 3 Sidodadi.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini, peneliti ingin mengemukakan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi Siswa di SDN 3 Sidodadi dan SDN 1 Sidodadi diharapkan lebih aktif, terlibat, dan bersemangat dalam pembelajaran matematika untuk menumbuhkan minat belajar dan kemampuan kognitif yang lebih baik.
2. Bagi Guru, untuk menumbuhkan minat belajar dan kemampuan kognitif siswa, peneliti menyarankan agar guru menggunakan media pembelajaran ular tangga dalam proses pembelajaran, terutama pada mata pelajaran matematika, dengan memastikan siswa memahami aturan permainan sebelum memulai.
3. Bagi Sekolah, diharapkan dapat memfasilitasi guru dalam menggunakan model, metode ataupun media yang akan digunakan dalam proses pembelajaran guna mencapai tujuan pembelajaran yang baik.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya, diharapkan dapat mempertimbangkan keterampilan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa ketika menggunakan media. Guru perlu memiliki kemampuan untuk merencanakan penggunaan media yang sesuai dengan kebutuhan siswa dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Aditya, Dodiet. "Handout Metode Research Variabel Penelitian Dan Definisi Operasional," 2013.
- Ahmad, Faradila Hi. "Pengaruh Permainan Ular Tangga Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di RA Al-Farabi Desa Nusa Ambu." *AL-WARDAH: Jurnal Kajian Perempuan, Gender Dan Agama* 17, no. 2 (2023): 181–93.
- Alamsyah Said dan Andi Budimanjaya. *95 Strategi Mengajar Multiple Intelegences*. Kencana, 2015.
- Amara, Ismail, Abdul Haris Panai, and Irvin Novita Arifin. "Perbedaan Hasil Belajar Ditinjau Dari Minat Belajar Siswa Dan Model Pembelajaran Materi Panas Dan Perpindahannya Di Kelas V SDN 1 Anggrek" 3, no. 2 (2023): 7146–54.
- Anisa, Windi Nur, Fajar Cahyadi, and Intan Rahmawati. "Pengaruh Media Permainan Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Dan Pemahaman Konsep Pada Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas IV SDN Lebaksiu Kidul 04." *Wawasan Pendidikan* 3, no. 1 (2023): 427–39.
- Arifin, Zainal. *Evaluasi Pembelajaran*, 2020.
- Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian (Suatu Pendekatan Praktik)*. 18th ed. Jakarta: Rineka Cipta, 2020.
- . *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta, 2006.
- Audina, Rati, Kris Setyaningsih, and Izza Fitri. "Pengaruh Media Permainan Ular Tangga Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Dharma Wanita Pampangan Oki." *Jurnal Ilmiah Multidisiplin* 1, no. 3 (2022): 295–304.
- Barus, Ema Srinina. "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Materi Kemampuan Kognitif Dan Minat Siswa Kelas V Sd Margoyasan Development of Mathematics Learning Media With Matery Of." *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 10 (2018): 916–24.
- Basri, Hasan. "Kemampuan Kognitif Dalam Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Ilmu Sosial Bagi Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Penelitian Pendidikan* 18, no. 1 (2018): 1–9.
- Budiono. *Statistika Untuk Penelitian*. Surakarta: UNS Press, 2015.
- Budiwanto, Setyo. "Metode Statistika: Untuk Mengolah Data Keolahragaan." *Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Malang* 2017, 2017, 1–233.
- Damayanti, Vestika. "Pengaruh Media Ular Tangga Terhadap Pemahaman Kognitif Siswa Kelas Iv Pada Materi Hak Dan Kewajiban" 06 (2018): 1928–37.

- Fahrurrozi, and Syukrul Hamdi. *Metode Pembelajaran Matematika*. Universitas Hamzanwadi Press, 2017.
- Ferryka, Putri Zudhah. “Permainan Ular Tangga Dalam Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar” 29, no. 100 (2017).
- Furchan, Arief. *Pengantar Penelitian Dalam Pendidikan*. Yogyakarta, 2004.
- Hardani, Nur Hikmatul Auliya, Helmina Andriani, Jumari Ustiaty, Evi Fatmi Utami, Dhika Juliana Sukmana, and Ria Rahmatul Istiqomah. *Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*. Yogyakarta: CV. Pustaka Ilmu Group, 2020.
- Hijriati, Hijriati. “Tahapan Perkembangan Kognitif Pada Masa Early Childhood.” *Bunayya : Jurnal Pendidikan Anak* 1, no. 2 (2017): 33..
- I Putu Ade Andre Payadnya, and I Gusti Agung Ngurah Trisna Jayantika. *Panduan Eksperiment Beserta Analisis Statistik Dengan SPSS*. Vol. 4. Budi Utama, 2018.
- Kamarullah, Kamarullah. “Pendidikan Matematika Di Sekolah Kita.” *Al Khawarizmi: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika* 1, no. 1 (2017): 21.
- Kheisyia, Putri, Nursari Setiabudi, Fatma Rosalina, and Fatimah Azzahra. “Implementasi Model Pembelajaran Problem Based Learning Menggunakan Media Tangram Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Kelas IV.” *Madani: Jurnal ...* 1, no. 11 (2023): 123–31.
- Kholifah, Nur. “Pengaruh Penggunaan Alat Peraga Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas 4 Min 3 Metro Pusat.” *Pengaruh Penggunaan Alat Peraga Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas 4 Min 3 Metro Pusat* 7, no. 2 (2020): 107–15.
- Khoridha, Arifathul, Hahmzah Pagarra, Universitas Negeri Makassar, Artikel Info, and Nubin Smart Journal. “Pengaruh Penggunaan Media Ular Tangga Besar Terhadap” 1, no. 4 (2022): 43–56.
- Kk. *Hakikat Matematika Dan Pembelajaran Matematika*. Journal of UOEH. Vol. 18, 1996.
- Mardatih, Asih, and Mukti Sintawati. “Modul 1 Bangun Datar Dengan Pendekatan Penemuan Terbimbing.” Universitas Ahmad Dahlan, 2019.
- Matondang, Asnawati. “Pengaruh Antara Minat Dan Motivasi Dengan Prestasi Belajar.” *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia* 2, no. 2 (2018): 24–32.
- Meri , Sudarti, Sri Nugroho Jati. “Pengaruh Pembelajaran Quantum Learning Melalui Permainan Ular Tangga Terhadap Perkembangan Kognitif Anak,” 2015.
- Nuraeni, Dini, Din Azwar Uswatun, and Iis Nurasiah. “Analisis Pemahaman Kognitif Matematika Materi Sudut Menggunakan Video Pembelajaran

- Matematika Sistem Daring Di Kelas Iv B Sdn Pintukisi.” Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar V, no. Vol 5 No 1 June 2020 (2020): 61–75.
- Nurhayani, Neni Sri, and Maria Hidayanti. “Pengaruh Penggunaan Media Permainan Ular Tangga” 3, no. 1 (2021): 49–56.
- P., Andi Achru. “Pengembangan Minat Belajar Dalam Pembelajaran.” *Idarah: Jurnal Manajemen Pendidikan* 3, no. 2 (2019): 205.
- Paramita, Ratna, Noviansyah Rizal, and Riza Sulistyan. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Lumajang: Widya Gama Press, 2021.
- Payadnya, Andre. *Panduan Penelitian Eksperimen Beserta Analisis Statistik Dengan SPSS*. CV Budi Utama, 2018.
- Poerwadarminta, W.J.S. *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka, 2011.
- Rahmawati, Roro Kurnia Nofita. *Minat Belajar*. Malang: Literasi Nusantara Abadi, 2024.
- Riinawati. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Yogyakarta: Thema Publishing, 2021.
- Rizki Nurhana Friantini, Rahmat Winata. “Analisis Minat Belajar Pada Pembelajaran Matematika.” *Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia* 4 (2019): 6–11.
- Sampurna, I Putu, and Tjokorda Sari Nindhia. “Metodologi Penelitian Dan Karya Ilmiah.” *Fakultas Kedokteran Hewan Universitas Udayana*, 2018, 1–44.
- Silviani, Tri Rahmah, Jailani Jailani, Evvy Lusyana, and Aida Rukmana. “Upaya Meningkatkan Minat Belajar Matematika Menggunakan Inquiry Based Learning Setting Group Investigation.” *Kreano, Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif* 8, no. 2 (2017): 150–61.
- Sirait, Erlando Doni. “Pengaruh Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Matematika.” *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA* 6, no. 1 (2016): 35–
- Slameto. *Belajar Dan Faktor Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta, 2015.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Alfabeta, 2013.
- Sukendra, I Komang, and I Kadek Surya Atmaja. *Instrumen Penelitian*. *Journal Academia*, 2020.
- Sundayana, Rostina. *Statistika Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta, 2020.
- Supriadi, Gito. *Statistika Penelitian Pendidikan*, 2021.
- Susanah. “Matematika Dan Pendidikan Matematika.” *Universitas Terbuka*, 2021, 2–44.
- Susanto, Herry Agus. *Pemahaman Pemecahan Masalah Berdasar Gaya Kognitif*. Yogyakarta: Deepublish, 2015.
- Uno, Hamzah B. *Model Pembelajaran: Menciptakan Proses Belajar Mengajar Yang Kreatif Dan Efektif*. Jakarta: Bumi Aksara, 2014.
- Vidayanti, Nurul, Titik Sugiarti, and Dian Kurniati. “Analisis Kemampuan

Kognitif Siswa Kelas VIII SMP Negeri 11 Jember Ditinjau Dari Gaya Belajar Dalam Menyelesaikan Soal Pokok Bahasan Lingkaran.” *Kadikma* 8, no. 1 (2017): 137–44.

Yudiana, I Kadek Edi, Ni Luh Gede Eka Putri, Ni Kadek Emma Novianti, Kadek Raisa Natania, Ni Wayan Fitri Diantri, and Elizabeth Lowice Mofu. *Ultrang Dan Numerasi Siswa*. Bali: Nilacakra, 2024.

LAMPIRAN

Lampiran 1 Outline

OUTLINE

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA TERHADAP KEMAMPUAN KOGNITIF DAN MINAT BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS IV SDN 3 SIDODADI

HALAMAN SAMPUL

HALAMAN JUDUL

HALAMAN NOTA DINAS

HALAMAN PERSETUJUAN

HALAMAN PENGESAHAN

ABSTRAK

HALAMAN ORISINALITAS PENELITIAN

HALAMAN MOTTO

HALAMAN PERSEMBAHAN

KATA PENGANTAR

DAFTAR ISI

DAFTAR TABEL

DAFTAR GAMBAR

DAFTAR LAMPIRAN

BAB I PENDAHULUAN

- A. Latar Belakang Masalah
- B. Identifikasi Masalah
- C. Batasan Masalah
- D. Rumusan Masalah
- E. Tujuan dan Manfaat Penelitian
- F. Penelitian Relevan

BAB II LANDASAN TEORI

- A. Kajian Teori

1. Kemampuan Kognitif
 - a. Pengertian Kemampuan Kognitif
 - b. Indikator Kemampuan Kognitif
 - c. Faktor Yang Mempengaruhi Kemampuan Kognitif
 2. Minat Belajar
 - a. Pengertian Minat Belajar
 - b. Indikator Minat Belajar
 - c. Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar
 3. Media Pembelajaran Ular Tangga
 - a. Pengertian Media Pembelajaran Ular Tangga
 - b. Manfaat Media Pembelajaran Ular Tangga
 - c. Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran Ular Tangga
 - d. Langkah-Langkah Pembelajaran dengan Ular Tangga
 4. Pembelajaran Matematika
 - a. Hakikat Pembelajaran Matematika di SD
 - b. Tujuan Pembelajaran Matematika di SD
 5. Materi Bangun Datar
 - a. Pengertian Bangun Datar
 - b. Macam-Macam Bangun Datar Segitiga
 - c. Komposisi dan Dekomposisi Bangun Datar Segitiga
 - d. Luas dan Keliling Bangun Datar Segitiga
- B. Kerangka Konseptual
- C. Hipotesis Penelitian

BAB III METODE PENELITIAN

- A. Rancangan Penelitian
- B. Definisi Operasional Variabel
 1. Variabel Terikat
 2. Variabel Bebas
- C. Populasi, Sampel, dan Teknik Pengambilan Sampel
- D. Prosedur Penelitian
- E. Teknik Pengumpulan Data
- F. Instrumen Penelitian
- G. Teknik Analisis Data

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

- A. Hasil Penelitian
 1. Deskripsi Lokasi Penelitian
 2. Deskripsi Data Hasil Penelitian
 - a. Hasil Uji Instrument

- 1) Uji Instrument Test
 - 2) Uji Instrumen Angket
 - b. Hasil Uji Syarat Analisis Kemampuan Kognitif
 - c. Hasil Uji Syarat Analisis Minat Belajar
 - d. Hasil Uji Syarat Analisis Kemampuan Kognitif dan Minat Belajar
 3. Pengujian Hipotesis
 - a. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Ular Tangga Terhadap Kemampuan Kognitif
 - b. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Ular Tangga Terhadap Minat Belajar
 - c. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Ular Tangga Terhadap Kemampuan Kognitif dan Minat Belajar
 4. Hasil Observasi
- B. Pembahasan

BAB V PENUTUP

- A. Kesimpulan
- B. Saran

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Dosen Pembimbing



Firma Andrian, M. Pd
NIP.199307022023212029

Metro, 16 Januari 2024

Peneliti

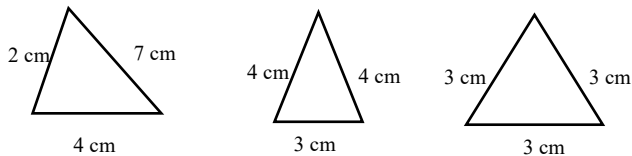


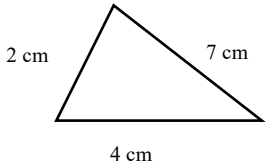
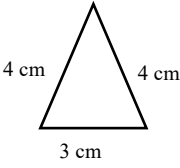
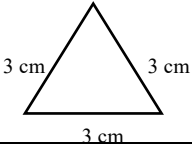
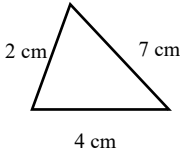
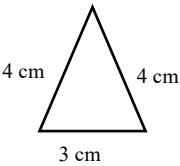
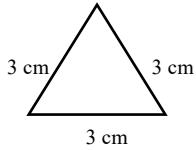
Dinda Marlina
NPM. 2001031010

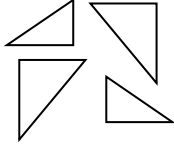
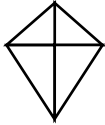
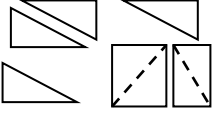
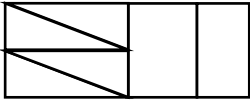
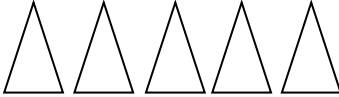
Lampiran 2 Alat Pengumpul Data Soal Test

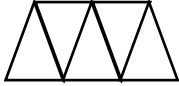

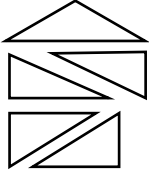
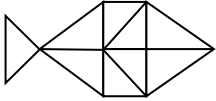
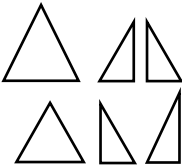
**Alat Pengumpul Data
Soal Uraian Materi Bangun Datar**


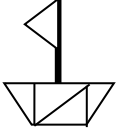
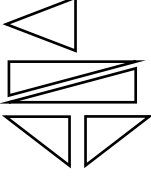
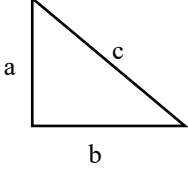
Soal Nomor	Soal dan Jawaban	Skor
1	Apa yang dimaksud dengan segitiga?	
Jawaban	Segitiga adalah bangun datar yang memiliki tiga sisi.	2
	Segitiga adalah bangun datar yang memiliki tiga sisi dan sudut	4
Skor Maksimal		4
2	Jelaskan ciri utama sudut bangun datar segitiga!	
Jawaban	Ciri utama bangun datar segitiga melibatkan jumlah sudut yang selalu sama	2
	Ciri dasar segitiga melibatkan jumlah sudut yang selalu sama, sebesar 180 derajat.	4
Skor Maksimal		4
3	Jelaskan apa yang dimaksud dengan segitiga sembarang	
Jawaban	Segitiga sembarang adalah segitiga yang panjang semua sisinya berbeda	2
	Segitiga sembarang adalah segitiga yang memiliki panjang semua sisinya berbeda. Tidak ada dua sisi yang memiliki panjang yang sama dalam segitiga sembarang	4
Skor Maksimal		4
4	Jelaskan perbedaan segitiga sama sisi dan segitiga sama kaki!	
Jawaban	Segitiga sama sisi merupakan segitiga yang ketiga sisinya sama panjang.	2
	Segitiga sama kaki merupakan segitiga yang memiliki dua sisi sama panjang.	2

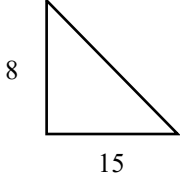
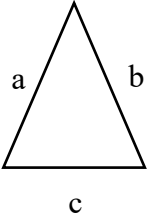
	Segitiga sama sisi merupakan segitiga yang ketiga sisinya sama panjang, sementara segitiga sama kaki merupakan segitiga yang memiliki dua sisi sama panjang.	4
Skor Maksimal		4
5	Jelaskan perbedaan segitiga tumpul dan segitiga lancip	
Jawaban	Segitiga lancip adalah segitiga yang ketiga sudutnya sudut kurang dari 90° .	2
	Segitiga tumpul adalah segitiga yang besar salah satu sudutnya antara 90° - 180° .	2
	Perbedaan utama adalah pada sudut-sudutnya. Segitiga lancip adalah segitiga yang ketiga sudutnya kurang dari 90° . Sementara Segitiga tumpul adalah segitiga yang besar salah satu sudutnya antara 90° - 180°	4
Skor Maksimal		4
6	Sebuah segitiga yang besar salah satu sudutnya adalah 90° . Segitiga apa yang memiliki ciri-ciri tersebut, jelaskan	
Jawaban	Segitiga tersebut adalah segitiga siku-siku	2
	Segitiga tersebut adalah segitiga siku-siku, karena salah satu sudutnya sebesar 90 derajat	4
Skor Maksimal		4
7	Gambarkan dan tentukan jenis segitiga berikut berdasarkan ukuran sisi-sisinya, berikan alasannya! a. 2 cm, 4 cm, dan 7 cm b. 3 cm, 4 cm, dan 4 cm c. 3 cm, 3 cm, dan 3 cm	
Jawaban		2

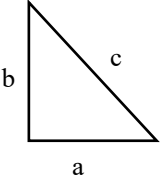
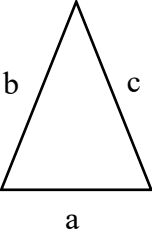
	<p>a. Segitiga sembarang</p>  <p>b. Segitiga sama kaki</p>  <p>c. Segitiga sama sisi</p> 	3
	<p>a. Segitiga sembarang (Karena tidak ada ukuran sisi yang sama)</p>  <p>b. Segitiga sama kaki (Karena ada 2 ukuran sisi yang sama)</p>  <p>c. Segitiga sama sisi (Karena semua sisi berukuran sama)</p> 	4
Skor Maksimal		4
8	Susunlah bangun datar segitiga berikut agar membentuk	

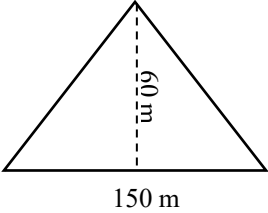
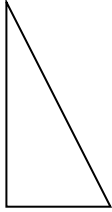
	komposisi satu bangun datar layang-layang! 	
Jawaban	Semua potongan bangun datar tersebut disusun hampir membentuk layang-layang.	3
	Semua potongan bangun datar tersebut dapat membentuk satu bentuk bangun datar layang-layang 	6
Skor Maksimal		6
9	Susunlah bangun datar berikut agar membentuk komposisi satu bangun datar persegi panjang! 	
Jawaban	Semua potongan bangun datar tersebut hampir membentuk satu bangun datar persegi panjang, namun kurang tepat.	3
	Semua potongan bangun datar tersebut dapat membentuk satu bentuk bangun datar persegi panjang dengan benar 	6
Skor Maksimal		6
10	Susunlah bangun datar berikut agar membentuk komposisi satu bangun datar trapesium! 	
Jawaban	Semua potongan bangun datar tersebut hampir membentuk	3

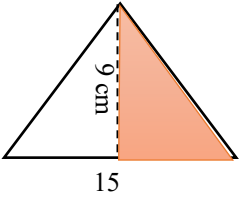
	satu bangun datar trapesium, namun kurang tepat	
	Semua potongan bangun datar tersebut dapat membentuk satu bentuk bangun datar trapesium 	6
Skor Maksimal		6
11	Gambarkan macam-macam bangun datar segitiga yang dapat didekomposisikan pada bangun berikut! 	
Jawaban	Siswa hanya menggambar beberapa potongan dekomposisi bangun datar	3
	Siswa menggambar seluruh potongan dekomposisi bangun datar yang berjumlah 5 potongan. 	6
Skor Maksimal		6
12	Gambarkan dekomposisi bangun datar yang dapat diurai dari bangun berikut! 	
Jawaban	Siswa hanya menggambar beberapa potongan dekomposisi bangun datar 	3
	Siswa menggambar seluruh potongan dekomposisi bangun datar yang berjumlah 12 potongan	

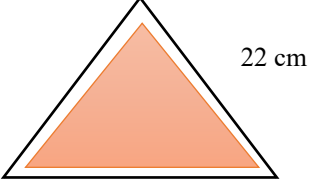
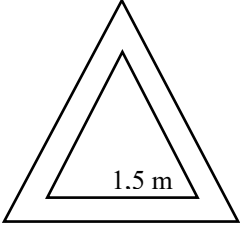
		
Skor Maksimal		6
13	Gambarkan dekomposisi bangun datar yang dapat diurai dari bangun datar berikut! 	
Jawaban	Siswa hanya menggambar beberapa potongan dekomposisi bangun datar	3
	Siswa menggambar seluruh potongan dekomposisi bangun datar yang berjumlah 5 potongan 	6
Skor Maksimal		6
14	Sebuah segitiga memiliki panjang sisi $a = 6$ cm, $b = 8$ cm, dan $c = 10$ cm. Hitung keliling segitiga berikut dengan tepat! 	
Jawaban	Penyelesaian Diketahui: $a = 6$ cm $b = 8$ cm $c = 10$ cm	1
	Ditanya: berapa keliling segitiga tersebut?	1
	Jawab: $K = s + s + s$ $= 6 \text{ cm} + 8 \text{ cm} + 10 \text{ cm}$	3

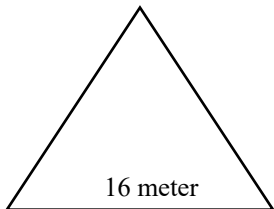
	= 24 cm. Jadi, keliling segitiga tersebut adalah 24 cm	1
Skor Total Maksimal		6
15	Tentukan luas segitiga berikut! 	
Jawaban	Penyelesaian Diketahui: a = 15 cm, t = 8 cm	1
	Ditanya : berapa luas segitiga tersebut?	1
	Jawab: $L = \frac{1}{2} \times a \times t$ $= \frac{1}{2} \times 15 \times 8 \text{ cm}$	3
	= 60 cm ² . Jadi, luas segitiga tersebut adalah 60 cm ²	1
Skor Total Maksimal		6
16	Hitung keliling segitiga sama kaki dengan panjang alas 12 cm dan panjang kedua kakinya adalah 7 cm. 	
Jawaban	Penyelesaian Diketahui: a = 12 cm, b = 7 cm c = 7 cm	1
	Ditanya : berapa keliling segitiga tersebut?	1
	Jawab: $K = a + b + c$ $= 12 \text{ cm} + 7 \text{ cm} + 7 \text{ cm}$	3
	= 26 cm.	1

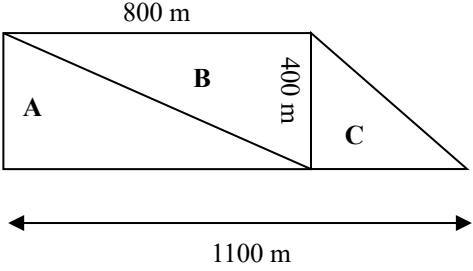
	Jadi, keliling segitiga tersebut adalah 26 cm	
Skor Maksimal		6
17	Sebuah segitiga memiliki panjang alas 9 cm, dan tinggi 12 cm, Tentukan luas segitiga berikut dengan benar! 	
Jawaban	Penyelesaian Diketahui: a = 9 cm, b = 12 cm	1
	Ditanya : berapa luas segitiga tersebut?	1
	Jawab: $L = \frac{1}{2} \times a \times t.$ $= \frac{1}{2} \times 9 \text{ cm} \times 12 \text{ cm}$	3
	$= 54 \text{ cm}^2$ Jadi, luas segitiga tersebut adalah 54 cm ² .	1
Skor Maksimal		6
18	Suatu segitiga sama kaki memiliki ukuran kaki 6 cm dan sisi lainnya 5 cm. Tentukan keliling segitiga tersebut. 	
Jawaban	Penyelesaian Diketahui: a = 5 cm b = 6 cm c = 6 cm	1
	Ditanya : Berapa keliling segitiga tersebut?	1
	Jawab: $K = a + b + c$ $= 5 \text{ cm} + 6 \text{ cm} + 6 \text{ cm}$	3

	= 17 cm Jadi, keliling segitiga tersebut adalah 17 cm	1
Skor Maksimal		6
19	Suatu segitiga memiliki ukuran alas dan tinggi masing-masing 150 cm dan 60 cm. Tentukan luas segitiga tersebut. 	
Jawaban	Penyelesaian Diketahui: a = 150 cm t = 60 cm	1
	Ditanya : Berapa luas segitiga tersebut?	1
	Jawab: $L = \frac{1}{2} \times \text{alas} \times \text{tinggi}$ $= \frac{1}{2} \times 150 \text{ cm} \times 60 \text{ cm}$	3
	$= 4500 \text{ cm}^2$ Jadi, luas segitiga tersebut adalah 4500 cm ²	1
Skor Maksimal		6
20	Tinggi sebuah segitiga 11 cm. Jika luasnya 66 cm ² , maka panjang alasnya adalah...cm 	
Jawaban	Diketahui t = 31 cm. L = 66 cm ²	1
	Ditanya : Berapa panjang alas?	1
	Penyelesaian: Jawab: $L = \frac{1}{2} \times a \times t$ $66 = \frac{1}{2} \times a \times 11$	3

	$t = 66 \times 11 : 2$ $t = 12 \text{ cm}$ Jadi, panjang alas segitiga tersebut adalah 12 cm	1
Skor Maksimal		6
21	Sebuah potongan kertas berbentuk segitiga memiliki panjang alas 15 cm, dan tingginya adalah 9 cm. Berapa sisa luas kertas tersebut, jika setengah dari luasnya diberi warna orange? 	
Jawaban	Penyelesaian Diketahui: alas = 15 cm tinggi = 9 cm $\frac{1}{2}$ luas kertas diwarnai orange	2
	Ditanya : Berapa sisa luas kertas yang tidak diwarnai?	2
	Jawab: $L = \frac{1}{2} \times a \times t$ $= \frac{1}{2} \times 15 \times 9$ $= 67,5 \text{ cm}^2$	5
	setengah dari luas tersebut: $L \text{ kertas diwarnai} = \frac{1}{2} \times 67,5 \text{ cm}^2$ $L \text{ kertas diwarnai} = 33,75 \text{ cm}^2$ $\text{Sisa kertas yang tidak diwarnai} = 67,5 \text{ cm}^2 - 33,75 \text{ cm}^2$ $= 33,75 \text{ cm}^2$ Jadi, kertas yang tidak diwarnai adalah 33,75 cm ²	3
Skor Maksimal		12
22	Sebuah hiasan dinding berbentuk segitiga sama sisi dengan panjang sisinya 22 cm. Bingkai tersebut akan dipasang manik-manik pada sekelilingnya. Untuk 1 cm membutuhkan 5 manik manik. Banyaknya manik manik yang dibutuhkan adalah ..	

		
Jawaban	Penyelesaian Diketahui: panjang sisi segitiga = 22 cm manik-manik yang dibutuhkan per cm = 5 manik manik	2
	Ditanya : berapa banyaknya manik-manik yang dibutuhkan?	2
	Jawab: $K = s+s+s$ $K = 22\text{cm} + 22\text{ cm} + 22\text{ cm}$ $K = 66\text{ cm}$	5
	manik-manik yang diperlukan = $K \times 5$ manik-manik yang diperlukan = $66\text{ cm} \times 5 = 330\text{ cm}$ Jadi, manik-manik yang dibutuhkan untuk sebuah hiasan dinding adalah 330 manik-manik.	3
Skor Maksimal		12
23	Sebuah taplak meja berbentuk segitiga sama sisi dengan panjang sisinya 1,5 meter. Di sekeliling taplak meja akan dihiasi mawar flanel yang berjarak 5 cm antara satu dan yang lainnya. Banyaknya mawar flanel pada taplak meja tersebut adalah.. 	
Jawaban	Penyelesaian Diketahui: sisi segitiga = 1,5 Jarak mawar flanel = 5 cm	2

	Ditanya : Berapa jumlah mawar flanel yang dibutuhkan?	2
	Jawab: $K = s + s + s$ $K = 1,5 + 1,5 + 1,5$ Keliling taplak meja = 4,5 m = 450 cm	5
	Banyak mawar flanel = keliling kebun: jarak mawar flanel Banyak mawar flanel = 450: 5 Banyak mawar flanel = 90 jadi, Banyaknya mawar flanel pada taplak meja tersebut adalah 90 mawar	3
Skor Maksimal		12
24	Sebuah halaman yang ditanami sayuran memiliki lahan kosong yang belum dimanfaatkan. Area kosong tersebut akan diubah menjadi kolam ikan dengan sisa lahan yang berbentuk segitiga sama sisi. Panjang sisi segitiga yang dapat dibuat adalah 16 meter. Kolam tersebut akan dikelilingi batu bata. Tiap meter membutuhkan 25 batu bata. Berapa batu bata yang dibutuhkan untuk mengelilingi kolam ikan tersebut? 	
Jawaban	Penyelesaian Diketahui: panjang sisi segitiga = 16 cm Batu bata yang dibutuhkan per m ² = 25 batu bata	2
	Ditanya : Berapa banyaknya batu bata yang dibutuhkan?	2
	Jawab: $K = 3 \times \text{sisi}$ $K = 3 \times 16 \text{ m}$ $K = 48 \text{ meter}$	5
	Batu bata yang dibutuhkan = $K \times 25$ Batu bata yang dibutuhkan = $48 \text{ m} \times 25 = 1.200$ Jadi, batu bata yang dibutuhkan adalah 1.200 batu bata	3
Skor Maksimal		12

25	<p>Kakek memiliki kebun berbentuk seperti gambar dibawah ini!</p>  <p>Daerah A akan ditanami bayam, daerah B akan ditanami sawi, dan daerah C akan ditanami kangkung. Hitunglah luas daerah yang ditanami bayam dan kangkung?</p>	
Jawaban	<p>Penyelesaian Diketahui: Bangun A dan B Alas = 400 m Tinggi = 800 m Bangun C alas = 1.100 m – 800 m = 300 m tinggi = 400 m</p>	2
	<p>Ditanya :berapa Luas daerah yang ditanami bayam dan kangkung (a dan c) ?</p>	2
	<p>Jawab: $L A = 1/2 \times a \times t$ $L A = 1/2 \times 400 \times 800$ $L A = 160.000 \text{ m}^2$ $L C = 1/2 \times a \times t$ $L C = 1/2 \times 300 \times 400$ $L C = 60.000 \text{ m}^2$</p>	5
	<p>Jadi, luas daerah yang ditanami bayam 160.000 m² dan luas daerah yang ditanami kangkung 60.000 m²</p>	3
Skor Maksimal		12

Lampiran 3 Alat Pengumpul Data Angket

ANGKET MINAT BELAJAR MATEMATIKA SISWA

Nama :

Kelas :

Hari/Tgl :

Berilah tanda ceklist (✓) pada salah satu dari 4 kotak yang kalian anggap paling menggambarkan kondisi pada saat ini. Tiap kotak tersebut berisi angka yang mengandung jawaban sebagai berikut:

1. Sangat Tidak Setuju (SS)
2. Tidak Setuju (TS)
3. Ragu-Ragu (R)
4. Setuju (S)
5. Sangat Setuju (SS)

No	Pernyataan	SS	S	R	TS	STS
1	Saya senang terhadap pelajaran matematika					
2	Saya bersemangat mempelajari matematika					
3	Saya tidak peduli dengan pelajaran Matematika					
4	Saya merasa senang dan puas bila berhasil menyelesaikan soal matematika					
5	Saat mengerjakan soal matematika, saya merasa waktu semakin cepat berlalu					
6	Saya menyukai penjelasan dari guru.					
7	Penjelasan guru terlalu cepat					
8	Saya aktif berdiskusi dengan teman saat belajar matematika					
9	Saya berdiskusi dengan teman membahas PR matematika					
10	Saya cenderung pasif ketika diskusi kelompok					
11	Saya mengerjakan PR matematika di rumah setiap ada PR dari guru					
12	Saya mengulang pelajaran matematika yang telah diberikan guru di rumah					

13	Saya senang mengerjakan soal-soal matematika					
14	Saya tidak pernah mengerjakan soal latihan Matematika					
15	Saya mendengarkan dengan sungguh-sungguh penjelasan matematika yang disampaikan oleh guru					
16	Saya tetap memperhatikan penjelasan guru walaupun saya duduk dibangku paling belakang					
17	Saya tidak peduli dengan penjelasan matematika yang disampaikan guru					
18	Saya menunggu-nunggu jam pelajaran matematika					
19	Saya mudah memahami materi matematika yang dijelaskan guru.					
20	Saya belajar matematika jika disuruh orang tua saya					

Lampiran 4 Alat Pengumpul Data Observasi

**LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS GURU
SD NEGERI 3 SIDODADI
TAHUN PELAJARAN 2023/2024**

Nama Sekolah : SDN 3 Sidodadi
Mata Pelajaran : Matematika
Kelas : IV
Materi : Geometri
Hari/Tanggal :
Pertemuan :

Berilah tanda (✓) pada kolom skor penilaian sesuai dengan aktivitas yang terlihat!

No	AKTIVITAS YANG DIAMATI	Skor Penilaian (✓)			
		1	2	3	4
1	PERSIAPAN				
	a. Guru menyiapkan perangkat pembelajaran				
	b. Guru menyiapkan media pembelajaran dan alat bantu pembelajaran.				
	c. Guru menyiapkan siswa secara psikis dan fisik untuk mengikuti proses pembelajaran				
2	KEGIATAN BELAJAR MENGAJAR				
	Pendahuluan				
	a. Guru mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang mengaitkan pengetahuan sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari				
	b. Guru menyampaikan manfaat mempelajari materi yang akan dibahas				
	c. Guru menjelaskan tujuan dari pembelajaran yang akan dicapai				
	Kegiatan Inti				
	a. Guru menyampaikan materi bangun datar segitiga.				
	b. Guru membimbing siswa dalam memahami materi yang diajarkan				
	c. Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok				
	d. Guru menjadi juri dalam permainan ular tangga				
	e. Guru membimbing siswa dalam berdiskusi menyelesaikan masalah yang diberikan				
	f. Guru melatih siswa untuk berani mempresentasikan hasil kerja kelompoknya				
	g. Guru mengevaluasi diskusi kelompok.				

	Penutup				
	a. Guru melakukan evaluasi secara individu				
	b. Guru menyampaikan materi yang akan dipelajari pertemuan berikutnya				
	c. Guru menutup kegiatan pembelajaran				

Keterangan:

Nilai 1 = Kurang

Nilai 2 = Cukup

Nilai 3 = Baik

Nilai 4 = Sangat Baik

Guru kelas memberikan penilaian dengan memberikan tanda (✓) rentang nilai sesuai dengan aktivitas yang ditampilkan peneliti.

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Total}} \times 100\%$$

**LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS SISWA
SD NEGERI 3 SIDODADI
TAHUN PELAJARAN 2023/2024**

Mata Pelajaran : Matematika
Kelas : IV
Pertemuan :

A. Kesiapan siswa untuk menerima materi pelajaran

1. Masuk kelas tepat waktu
2. Menyiapkan perlengkapan belajar
3. Tidak melakukan pekerjaan lain yang akan mengganggu proses belajar

B. Antusiasme siswa dalam mengikuti kegiatan kelompok

1. Menyimak seluruh informasi yang disampaikan oleh guru
2. Tidak mengobrol dengan teman dalam kelompok kecuali membahas bahan pelajaran
3. Memberikan tanggapan terhadap apa yang disampaikan oleh guru

C. Aktivitas siswa dalam kegiatan diskusi Kelompok

1. Mengajukan pendapat pada saat diskusi kelompok
2. Melaksanakan diskusi kelompok sampai batas waktu yang ditentukan
3. Memperlihatkan hasil diskusi kelompok pada guru

D. Aktivitas siswa dalam menggunakan media pembelajaran ular tangga

1. Mengerjakan soal yang tertera pada kotak permainan ular tangga
2. Memastikan semua anggota kelompok sudah menguasai materi pada soal di kotak permainan ular tangga
3. Menanyakan hal-hal yang belum dipahami pada soal di kotak permainan ular tangga

E. Menanyakan hal-hal yang belum dipahami yang belum dipahami pada LKPD

1. Mengerjakan LKPD yang diberikan
2. Mengacungkan tangan untuk maju menjawab pertanyaan dari guru

Lampiran 5 Instrument Soal Pretest dan Posstest

Petunjuk Soal:

1. Jawablah soal-soal berikut pada lembar jawaban yang disediakan
2. Kerjakan soal-soal dengan jujur, bertanggung jawab dan percaya diri pada kemampuan sendiri
3. Sebaiknya dahulukan soal-soal yang dianggap mudah
4. Periksa dengan teliti pekerjaan anda sebelum dikumpulkan

Soal

1. Apa yang dimaksud dengan segitiga?
2. Jelaskan perbedaan segitiga sama sisi dan segitiga sama kaki!
3. Jelaskan perbedaan segitiga tumpul dan segitiga lancip
4. Gambarkan dan tentukan jenis segitiga berikut berdasarkan ukuran sisi-sisinya, berikan alasannya!
 - a. 2 cm, 4 cm, dan 7 cm
 - b. 3 cm, 4 cm, dan 4 cm
 - c. 3 cm, 3 cm, dan 3 cm

1. Susunlah bangun datar segitiga berikut agar membentuk komposisi satu bangun datar layang-layang!



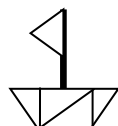
2. Susunlah bangun datar berikut agar membentuk komposisi satu bangun datar trapesium!



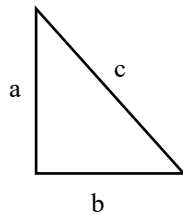
3. Gambarkan dekomposisi bangun datar yang dapat diurai dari bangun berikut!



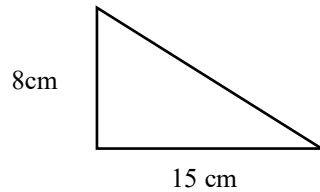
4. Gambarkan dekomposisi bangun datar yang dapat diurai dari bangun datar berikut!



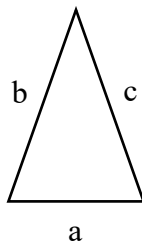
5. Sebuah segitiga memiliki panjang sisi $a = 6$ cm, $b = 8$ cm, dan $c = 10$ cm. Hitung keliling segitiga berikut dengan tepat!



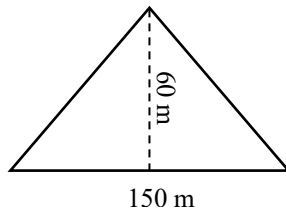
6. Tentukan luas segitiga berikut!



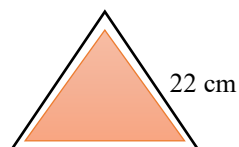
7. Suatu segitiga sama kaki memiliki ukuran kaki 6 cm dan sisi lainnya 5 cm. Tentukan keliling segitiga tersebut.



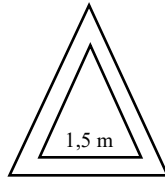
8. Suatu segitiga memiliki ukuran alas dan tinggi masing-masing 150 cm dan 60 cm. Tentukan luas segitiga tersebut.



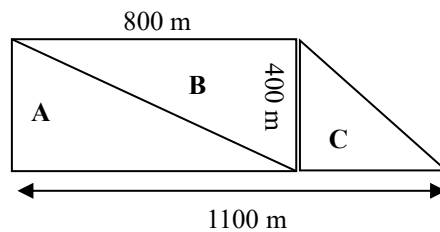
9. Sebuah hiasan dinding berbentuk segitiga sama sisi dengan panjang sisinya 22 cm. Bingkai tersebut akan dipasang manik-manik pada sekelilingnya. Untuk 1 cm membutuhkan 5 manik manik. Banyaknya manik manik yang dibutuhkan adalah ..



10. Sebuah taplak meja berbentuk segitiga sama sisi dengan panjang sisinya 1,5 meter. Di sekeliling taplak meja akan dihiasi mawar flanel yang berjarak 5 cm antara satu dan yang lainnya. Banyaknya mawar flanel pada taplak meja tersebut adalah..



11. Kakek memiliki kebun berbentuk seperti gambar dibawah ini!



Daerah A akan ditanami bayam, daerah B akan ditanami sawi, dan daerah C akan ditanami kangkung. Hitunglah luas daerah yang ditanami bayam dan kangkung?

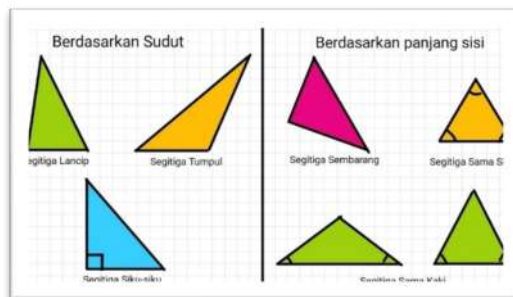
Lampiran 6 Modul Ajar

MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA
MATEMATIKA SD KELAS IV

INFORMASI UMUM	
A. IDENTITAS MODUL	
Penyusun	: Dinda Marlina
Satuan Pendidikan	: SD N 3 Sidodadi
Jenjang Sekolah	: Sekolah Dasar (SD)
Mata Pelajaran	: Matematika
Fase/kelas	: B/4 (Empat)
Elemen	: Geometri
Unit	: Bangun Datar Segitiga
Alokasi Waktu	: 2 × 35 menit/ 3JP
B. KOMPETENSI AWAL	
<p>1. Elemen/Domain CP Geometri</p> <p>2. Fase Capaian Pembelajaran (CP) Peserta didik dapat mendeskripsikan ciri berbagai bentuk bangun datar (segiempat, segitiga, segibanyak). Mereka dapat menyusun (komposisi) dan mengurai (dekomposisi) berbagai bangun datar dengan lebih dari satu cara jika memungkinkan.</p> <p>3. Tujuan Pembelajaran (TP) Mendeskripsikan ciri berbagai bentuk bangun datar.</p> <p>4. Indikator Pembelajaran Membedakan macam-macam bangun datar segitiga berdasarkan cirinya.</p>	
C. PROFIL PELAJAR PANCASILA	
<p>1. Bergotong royong</p> <p>2. Mandiri</p>	
D. SARANA PRASARANA	
Fasilitas : Papan tulis, spidol, poster, buku paket guru dan siswa	
E. TARGET PESERTA DIDIK	
Target pembelajaran adalah peserta didik umum fase B Kelas IV dengan pencapaian	

regular atau tipikal.	
F. MODEL PEMBELAJARAN	
Luring (Tatap Muka)	
KOMPETENSI INTI	
A. ASESMEN	
Asesmen/penilaian kelompok Asesmen/ penilaian individu	
B. KEGIATAN PEMBELAJARN UTAMA	
Pengaturan Siswa	1. Kegiatan berkelompok 2. kegiatan Individu
Metode	Ceramah, tanya jawab, permainan Ular Tangga, dan diskusi
C. MATERI AJAR, ALAT, DAN BAHAN	
Materi atau Sumber Pembelajaran Utama	Geometri, macam-macam bangun datar segitiga berdasarkan cirinya
Alat dan Bahan	1. Papan permainan ular tangga 2. Dadu permainan ular tangga 3. Bidak permainan ular tangga 4. Potongan kertas/karton untuk membuat kartu pertanyaan ular tangga 5. Poster bergambar macam-macam segitiga 6. Poster bergambar benda berbentuk segitiga 7. Spidol warna hitam
D. PERTANYAAN PEMANTIK	
1. Coba sebutkan benda benda di dalam kelas ini yang berbentuk segitiga? 2. Bisakah anak-anak menyebutkan ciri-ciri segitiga?	
E. KEGIATAN PEMBELAJARAN	
URUTAN KEGIATAN PEMBELAJARAN	Alokasi Waktu
PENDAHULUAN a. Guru melakukan pembukaan dengan salam dan mengajak peserta didik untuk berdoa bersama. b. Guru memeriksa kehadiran dan menanyakan kabar Peserta didik.	10 Menit

<p>c. Guru melakukan apersepsi dan motivasi.</p> <p><u>Apersepsi</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Guru menghubungkan materi yang akan dipelajari dengan pengalaman Peserta didik dengan materi sebelumnya. 2) Guru menyajikan poster bangun datar yang ada disekitar. <div data-bbox="518 571 1045 840" style="text-align: center;"> </div> <ol style="list-style-type: none"> 3) Guru bertanya kepada peserta didik: <ol style="list-style-type: none"> a) Setelah kalian amati coba sebutkan bangun apa saja yang ada disekolah? b) Bisakah anak-anak menyebutkan ciri ciri segitiga? 4) Peserta didik diberikan kesempatan untuk menjawab pertanyaan tersebut. 5) Guru mengkonfirmasi jawaban peserta didik. <p><u>Motivasi</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Guru memotivasi peserta didik agar bersemangat mengikuti pembelajaran. 2) Guru menyampaikan tujuan kegiatan pembelajaran kali ini dan menjelaskan kegiatan apa saja yang akan dilakukan serta hal-hal apa saja yang akan dinilai dari peserta didik selama proses pembelajaran. 	
<p>KEGIATAN INTI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mengamati poster bangun datar, yang ditampilkan guru • Guru menunjukkan gambar bangun datar dengan poster. 	50 Menit



- Guru menjelaskan ciri-ciri dari beragam bentuk segitiga.
- Peserta didik diarahkan untuk membangun pertanyaan dari gambar tersebut.
- Jika Peserta didik mempunyai pertanyaan lain atau definisi terkait materi dipersilahkan.
- Guru membagi peserta didik menjadi 6 kelompok untuk bermain ular tangga.
- Peserta didik menyimak penjelasan guru tentang cara melakukan permainan yang akan dilakukan. (Masing-masing kelompok akan berlomba menuju garis finish lebih dahulu, sehingga dapat mengerjakan tugas pada Lembar Kerja Kelompok)
- Peserta didik diberi kesempatan untuk menjadi perwakilan kelompok, secara bergiliran maju ke depan untuk melempar dadu permainan ular tangga.
- Peserta didik menjalankan bidak sesuai dengan bilangan yang muncul pada dadu.
- Guru memberikan kartu soal sesuai dengan angka di mana bidak berhenti dan meminta peserta didik bersama kelompoknya untuk berdiskusi menjawab pertanyaan yang terdapat pada kartu tersebut.
- Kelompok yang telah menjawab pertanyaan pada kartu soal dan menuliskan jawabannya, dapat kembali melempar dadu.
- Permainan diulang sampai ada salah satu bidak yang mencapai kotak finish dan menjawab semua pertanyaan maka kelompok tersebut dinyatakan sebagai pemenang.
- Kelompok yang telah sampai pada kotak finish terlebih dahulu, dapat mengerjakan Lembar Kerja Kelompok yang telah disajikan

<p>oleh guru.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru membagikan Lembar Kerja Kelompok • Guru menjelaskan langkah-langkah pengisian Lembar Kerja Kelompok • Peserta didik diberikan kesempatan untuk bertanya jika terdapat hal-hal yang belum mengerti dalam Lembar Kerja Kelompok. • Dengan bimbingan guru, peserta didik berdiskusi dengan kelompoknya dalam menjawab pertanyaan yang disajikan, sesuai dengan panduan Lembar Kerja Kelompok. • Peserta didik dibimbing oleh guru membuat kesepakatan dalam diskusi kelompok. • Peserta didik mempresentasikan hasil kerja pada Lembar Kerja Kelompok • Setelah presentasi selesai guru meminta peserta didik secara individu mengerjakan tugas pada lembar kerja yang telah disiapkan oleh guru dalam waktu 15 menit. 			
<p>KEGIATAN PENUTUP</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Peserta didik dibimbing membuat simpulan pembelajaran. b. Guru menyimpulkan hasil Lembar Kerja Kelompok c. Guru mengajak peserta didik mengakhiri pembelajaran dengan berdo'a. 	10 Menit		
F. REFLEKSI			
Refleksi Peserta Didik	☺	☹	☹
<p>Peserta didik diajak untuk merefleksi ketercapaian kemampuannya selama pembelajaran.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Apakah kalian sudah bisa membedakan macam-macam bangun datar segitiga? 2. Apakah kalian sudah tau ciri-ciri setiap segitiga? 3. Apakah kalian menyukai pembelajaram pada hari ini? 4. Bagian mana yang paling kalian sukai? 5. Apa yang kalian tidak sukai selama kegiatan pembelajaran hari ini? 			

PENILAIAN PENCAPAIAN PEMBELAJARAN
<ul style="list-style-type: none"> • Penilaian Pengetahuan : Lembar tes tertulis • Penilaian Sikap : Pengamatan sikap selama kegiatan pembelajaran • Penilaian keterampilan : Penilaian Kerja kelompok
SUMBER/REFERENSI/DAFTAR PUSTAKA
<ol style="list-style-type: none"> 1. Buku Guru : Tim Gakko Tosho, Matematika Buku Panduan Guru Untuk Sekolah Dasar Untuk Sekolah Dasar (Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, 2021). 2. Buku Siswa : Tim Gakko Tosho, Matematika Untuk Sekolah Dasar (Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, 2021)
LAMPIRAN
<ol style="list-style-type: none"> 1. Materi 2. Lembar Kerja Kelompok 3. Rubrik dan Lembar Penilaian Kerja Kelompok 4. Lembar Tes Tertulis 5. Lembar Pengamatan Sikap

Mahasiswa IAIN Metro

Sidodadi, 22 Januari 2024
Wali Kelas 4 (Empat)

Dinda Marlina
 NPM: 2001031010

Dewi Lestari, S.Pd

Mengetahui
Kepala SDN 3 Sidodadi

Sutiyah, S.Pd
 NIP. 19640811 198403 2 002

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK
PERTEMUAN 1

Tes Formatif

Bangun Datar Segitiga

Nama :

Kelas :

Jawablah soal-soal di bawah ini dengan singkat dan tepat!


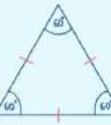

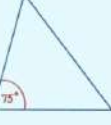
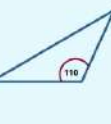
1.	Segitiga yang memiliki tiga sisi dan tiga sudut sama besar disebut	Jawaban :
2.	Segitiga yang memiliki dua sisi yang sama panjang disebut?	Jawaban :
3.	Segitiga yang semua sisi dan sudutnya berbeda panjang dan besar disebut?	Jawaban :
4.	Segitiga siku-siku memiliki sudut yang besarnyaderajat.	Jawaban :
5.	Segitiga tumpul merupakan segitiga yang sudutnya merupakan sudut tumpul, yakni besar salah satu sudutnya antara sampai derajat	Jawaban :
6.	Segitiga lancip memiliki masing-masing sudut kurang dari.....derajat	Jawaban :

Lembar Kerja Kelompok

Nama Kelompok: _____

Kelas : _____

Jawablah soal-soal di bawah ini dengan langkah yang tepat!

1.		<p>Nama Segitiga :</p> <p>.....</p>	<p>ciri-ciri Segitiga</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>
2.		<p>Nama Segitiga :</p> <p>.....</p>	<p>ciri-ciri Segitiga</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>
3.		<p>Nama Segitiga :</p> <p>.....</p>	<p>ciri-ciri Segitiga</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>
4.		<p>Nama Segitiga :</p> <p>.....</p>	<p>ciri-ciri Segitiga</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>
5.		<p>Nama Segitiga :</p> <p>.....</p>	<p>ciri-ciri Segitiga</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>

RUBRIK DAN LEMBAR PENILAIAN KERJA KELOMPOK

Rubrik Penilaian Kerja Kelompok

Komponen Penilaian	Baik Sekali (4)	Baik (3)	Cukup (2)	Perlu Pendampingan (1)
Menyelesaikan persoalan tentang Ciri-ciri bangun datar segitiga	Menyelesaikan semua persoalan tentang ciri-ciri bangun datar, dalam waktu lebih singkat dari waktu yang diberikan.	Menyelesaikan semua persoalan. tentang ciri-ciri bangun datar, sesuai dengan waktu yang diberikan	Ada 1-2 soal yang tidak tepat jawabannya.	ada lebih dari 2 soal yang tidak tepat jawabannya.
Mempresentasikan persoalan tentang ciri-ciri bangun datar segitiga	Mampu menyajikan hasil kerja dengan runtut, kompak, dan percaya diri.	Menyajikan hasil kerja dengan runtut dan percaya diri namun belum kompak.	Menyajikan hasil kerja dengan runtut namun kurang kompak dan percaya diri	Belum mampu menyajikan hasil karya.

Lembar Penilaian Kerja Kelompok

Nama Kelompok	Skor Komponen 1	Skor Komponen 2	Skor Rata-Rata	Nilai Akhir	Peringkat Nilai
Kelompok 1					
Kelompok 2					
Kelompok 3					
Kelompok 4					
Kelompok 5					
Kelompok 6					

RUBRIK DAN LEMBAR PENILAIAN SIKAP

Rubrik Penilaian Sikap

Komponen Sikap	Berkembang sangat baik (A)	Berkembang sesuai harapan (B)	Mulai Berkembang (C)	Belum Berkembang (D)
Gotong Royong	Berinisiatif untuk memulai kerjasama, menginspirasi kelompok, responsif, komunikatif, menjadi teladan dalam memberikan kontribusi positif dalam kelompok	Aktif dalam kerja sama, responsif, komunikatif, tanggap terhadap konflik dan berkontribusi positif dalam kelompok	Cukup aktif dalam kerjasama, komunikatif, dan mulai memberikan kontribusi di dalam kelompok	Kurang aktif terlibat dalam kerja sama, cenderung pendiam dan menunggu pekerjaan, kurang memberikan kontribusi dalam kelompok
Mandiri	Sudah mampu melaksanakan tugas	Sudah mampu melaksanakan tugas	Sudah mampu melaksanakan	Belum mampu melaksanakan tugas

	dengan inisiatif sendiri, tanpa intervensi, dan dengan penyelesaian yang lebih dari ketentuan dan target yang ditetapkan	dengan inisiatif sendiri, tanpa intervensi, dan dengan penyelesaian sesuai target dan ketentuan yang ditetapkan	tugas namun dengan dorongan dan intervensi guru, dan dengan penyelesaian kurang dari target dan ketentuan yang ditetapkan	tanpa dorongan dan intervensi guru.
--	--	---	---	-------------------------------------

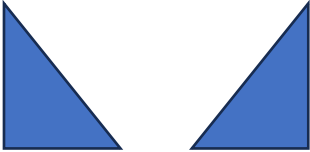

Lembar Penilaian Sikap

No	Nama Siswa	Komponen Sikap No 1	Komponen Sikap No 2	Nilai Akhir
1				
2				
3				
4				
5				
6				
dst				

MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA
MATEMATIKA SD KELAS IV

INFORMASI UMUM	
A. IDENTITAS MODUL	
Penyusun	: Dinda Marlina
Satuan Pendidikan	: SD N 3 Sidodadi
Jenjang Sekolah	: Sekolah Dasar (SD)
Mata Pelajaran	: Matematika
Fase/kelas	: B/4 (Empat)
Elemen	: Geometri
Unit	: Bangun Datar Segitiga
Alokasi Waktu	: 2 × 35 menit/ JP
B. KOMPETENSI AWAL	
<p>1. Elemen/Domain CP</p> <p>Geometri</p> <p>2. Fase Capaian Pembelajaran (CP)</p> <p>Peserta didik dapat mendeskripsikan ciri berbagai bentuk bangun datar (segiempat, segitiga, segibanyak). Mereka dapat menyusun (komposisi) dan mengurai (dekomposisi) berbagai bangun datar dengan lebih dari satu cara jika memungkinkan</p> <p>3. Tujuan Pembelajaran (TP)</p> <p>Membentuk (komposisi) bangun datar dari berbagai bangun datar lainnya dan mengurai (dekomposisi) suatu bangun datar menjadi beberapa bangun datar.</p> <p>4. Indikator Pembelajaran</p> <p>a. Mengonsep komposisi bangun datar segitiga dengan teliti dan tepat</p> <p>b. Mengonsep dekomposisi bangun datar segitiga dengan teliti dan tepat</p>	
C. PROFIL PELAJAR PANCASILA	
<p>1. Bergotong royong</p> <p>2. Mandiri</p>	
D. SARANA PRASARANA	
<p>Fasilitas : Papan tulis ; spidol ; gunting ; kertas warna ; penggaris ; lem, papan ular tangga, bidak, dan dadu permainan ular tangga ; poster ; buku paket guru dan siswa</p>	

E. TARGET PESERTA DIDIK	
Target pembelajaran adalah peserta didik umum fase B Kelas IV dengan pencapaian regular atau tipikal.	
F. MODEL PEMBELAJARAN	
Luring (Tatap Muka)	
KOMPETENSI INTI	
G. ASESMEN	
Asesmen/penilaian kelompok Asesmen/ penilaian individu	
H. KEGIATAN PEMBELAJARN UTAMA	
Pengaturan Peserta Didik	1. Kegiatan berkelompok 2. kegiatan Individu
Metode	Ceramah, tanya jawab, permainan Ular Tangga, dan diskusi.
I. MATERI AJAR, ALAT, DAN BAHAN	
Materi atau Sumber Pembelajaran Utama	Geometri, komposisi dan dekomposisi bangun datar segitiga
Alat dan Bahan	1. Papan permainan ular tangga 2. Dadu permainan ular tangga 3. Bidak permainan ular tangga 4. Potongan kertas/karton untuk membuat kartu pertanyaan ular tangga 5. Spidol warna hitam 6. Gunting 7. Kertas warna 8. Penggaris 9. Lem
J. PERTANYAAN PEMANTIK	
1. Jika kalian menggabungkan dua segitiga pada gambar bentuk apa yang akan kalian dapatkan? 2. Dari gambar rumah tersebut, bentuk bangun datar apa saja yang kamu temukan	

K. KEGIATAN PEMBELAJARAN	
URUTAN KEGIATAN PEMBELAJARAN	Alokasi Waktu
<p>PENDAHULUAN</p> <p>a) Guru melakukan pembukaan dengan salam dan mengajak peserta didik untuk berdoa bersama.</p> <p>b) Guru memeriksa kehadiran dan menanyakan kabar Peserta didik.</p> <p>c) Guru melakukan apersepsi dan motivasi.</p> <p><u>Apersepsi</u></p> <ol style="list-style-type: none"> Guru menghubungkan materi yang akan dipelajari dengan pengalaman Peserta didik dengan materi sebelumnya. Guru bertanya kepada peserta didik: <ul style="list-style-type: none"> Perhatikan bentuk segitiga berikut. Jika digabung menjadi dua akan terbentuk menjadi bangun apa saja? <div style="text-align: center;">  </div> <ol style="list-style-type: none"> Dari gambar rumah tersebut, bentuk bangun datar apa saja yang kamu temukan? <div style="text-align: center;">  </div> <ol style="list-style-type: none"> Peserta didik diberikan kesempatan untuk menjawab pertanyaan tersebut. Guru mengkonfirmasi jawaban peserta didik. <p><u>Motivasi</u></p> <ol style="list-style-type: none"> Guru memotivasi peserta didik agar bersemangat mengikuti pembelajaran. 	<p>10 Menit</p>

<p>2. Guru menyampaikan tujuan kegiatan pembelajaran kali ini dan menjelaskan kegiatan apa saja yang akan dilakukan serta hal-hal apa saja yang akan dinilai dari peserta didik selama proses pembelajaran.</p>	
<p>KEGIATAN INTI</p> <p>a) Sebelum masuk pada inti pembelajaran guru mengajak peserta didik untuk menceritakan tentang bangunan rumah adat yang ada di Indonesia apa saja yang mereka ketahui?</p> <p>b) Peserta didik diminta untuk memperhatikan materi yang dijelaskan oleh guru.</p> <p>c) Guru menjelaskan materi terkait menyusun dan menguraikan bentuk bangunan rumah adat</p> <p>d) Siswa diajak menyelesaikan masalah yang terkait dengan menyusun dan mengurai bentuk bangun datar di papan tulis</p> <p>e) Guru membagikan LKPD kepada peserta didik.</p> <p>f) Guru menjelaskan aturan pengerjaan LKPD kepada peserta didik.</p> <p>g) Pada tahap ini guru mengarahkan peserta didik untuk menyelesaikan susunan dan uraian dari gambar yang tersedia pada LKPD.</p> <p>h) Siswa diminta untuk memotong bangun datar yang tersedia pada LKPD kemudian menempelkan pada halaman selanjutnya sesuai sampel bentuk rumah adat untuk menyusun dan menguraikan bentuk bangun datar yang dipahami siswa</p> <p>i) Setelah menyelesaikan LKPD, peserta didik dibagi menjadi enam kelompok untuk memainkan permainan ular tangga.</p> <p>j) Peserta didik diberi kesempatan untuk menjadi perwakilan kelompok, secara bergiliran maju ke depan untuk melempar dadu permainan ular tangga.</p> <p>k) Peserta didik menjalankan bidak sesuai dengan bilangan yang muncul pada dadu.</p> <p>l) Guru memberikan kartu soal sesuai dengan angka di mana bidak berhenti dan meminta peserta didik bersama kelompoknya untuk berdiskusi menjawab pertanyaan yang terdapat pada kartu tersebut.</p> <p>m) Kelompok yang telah menjawab pertanyaan pada kartu soal dan</p>	50 Menit

<p>menuliskan jawabannya, dapat kembali melempar dadu.</p> <p>n) Permainan diulang sampai ada salah satu bidak yang mencapai kotak finish dan menjawab semua pertanyaan maka kelompok tersebut dinyatakan sebagai pemenang.</p> <p>o) Kelompok yang telah sampai pada kotak finish terlebih dahulu, dapat mengerjakan lembar kerja yang telah disediakan oleh guru.</p> <p>p) Peserta didik dibagikan lembar kerja kelompok</p> <p>q) Peserta didik bersama kelompok menyusun dan menguraikan bentuk bangun datar yang terdapat pada lembar kerja kelompok .</p> <p>r) Setiap kelompok mempresentasikan jawaban hasil diskusinya di depan kelas secara bergantian.</p>	
<p>KEGIATAN PENUTUP</p> <p>a. Guru menyimpulkan hasil Lembar Kerja Kelompok</p> <p>b. Peserta didik dibimbing membuat simpulan pembelajaran</p> <p>c. Guru mengajak Peserta didik mengakhiri pembelajaran dengan berdo'a.</p>	10 Menit
REFLEKSI	
Refleksi Peserta Didik	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<p>Peserta didik diajak untuk merefleksikan ketercapaian kemampuannya selama pembelajaran.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Apakah kalian sudah bisa menyusun komposisi bangun datar? 2. Apakah kalian sudah bisa mengurai dekomposisi bangun datar? 3. Apakah kalian menyukai pembelajaran pada hari ini? 4. Bagian mana yang paling kalian sukai? 5. Apa yang kalian tidak sukai selama kegiatan pembelajaran hari ini? 	
PENILAIAN PENCAPAIAN PEMBELAJARAN	
<ul style="list-style-type: none"> • Penilaian Pengetahuan : Lembar tes tertulis • Penilaian Sikap : Pengamatan sikap selama kegiatan pembelajaran • Penilaian keterampilan : Penilaian Kerja kelompok 	
SUMBER/REFERENSI/DAFTAR PUSTAKA	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Buku Guru : Tim Gakko Toshio, Matematika Buku Panduan Guru Untuk Sekolah Dasar Untuk Sekolah Dasar (Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, 2021). 	

2. Buku Siswa : Tim Gakko Tosho, Matematika Untuk Sekolah Dasar (Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, 2021)

LAMPIRAN

1. Materi
2. Lembar Kerja Kelompok
3. Rubrik dan Lembar Penilaian Kerja Kelompok
4. Lembar Tes Tertulis
5. Lembar Pengamatan Sikap

Mahasiswa IAIN Metro

Sidodadi, 20 Januari 2024
Wali Kelas 4 (Empat)

Dinda Marlina
NPM: 2001031010

Dewi Lestari, S.Pd
.....

Mengetahui
Kepala SDN 3 Sidodadi

Sutiyah, S.Pd
NIP. 19640811 198403 2 002

Materi

Komposisi dan Dekomposisi Bangun Datar

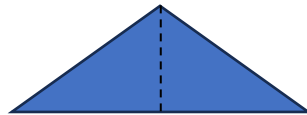
1. Komposisi

Komposisi merupakan gabungan beberapa macam bangun datar menjadi bangun segi banyak baru.

Contoh:



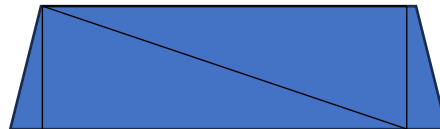
jika digabungkan akan menjadi:



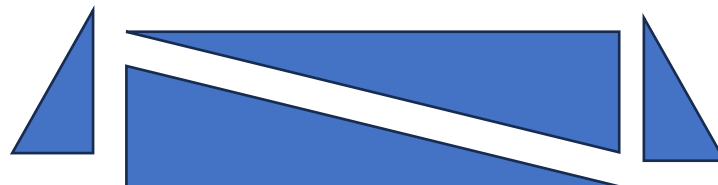
2. Dekomposisi

Dekomposisi yaitu menguraikan gabungan beberapa macam bangun datar menjadi beberapa bentuk bangun datar

Contoh:



jika diuraikan akan menjadi:

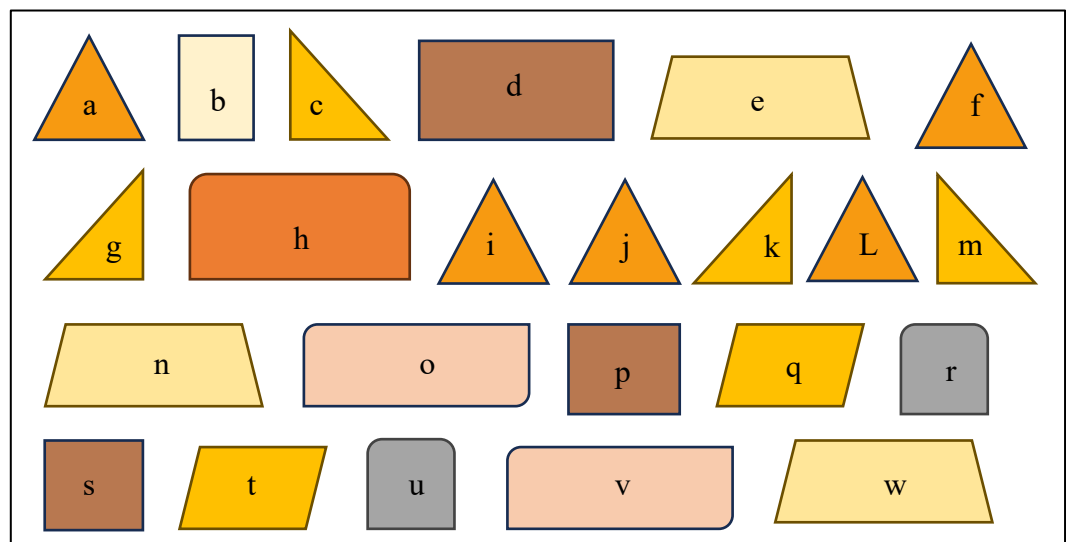
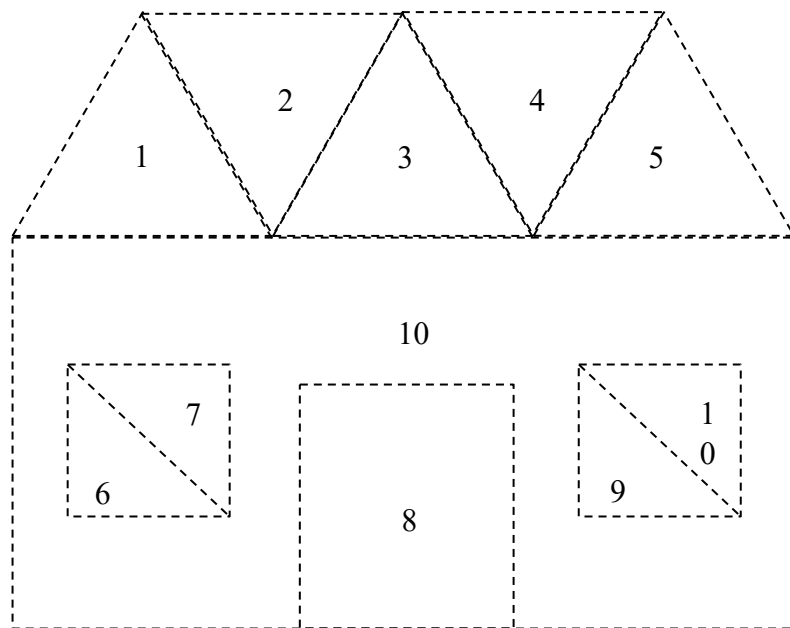


LEMBAR KERJA KELOMPOK

Nama Kelompok :

Kelas :

Susunlah bangun datar berikut dengan pilihan bangun yang sudah disediakan!



Rubrik Penilaian Kerja Kelompok

Komponen Penilaian	Baik Sekali (4)	Baik (3)	Cukup (2)	Perlu Pendampingan (1)
menyusun dan mengurai bangun datar segitiga	siswa mampu menyusun dan mengurai bangun datar, dalam waktu lebih singkat dari waktu yang diberikan.	siswa mampu menyusun dan mengurai bangun datar, sesuai dengan waktu yang diberikan	siswa hanya mampu menyusun bangun datar tidak mampu mengurai bangun datar, atau sebaliknya.	siswa tidak mampu menyusun dan mengurai bangun datar
Mempresentasikan hasil dari menyusun dan mengurai bangun datar segitiga	Mampu menyajikan hasil kerja dengan runtut, kompak, dan percaya diri.	Menyajikan hasil kerja dengan runtut dan percaya diri namun belum kompak.	Menyajikan hasil kerja dengan runtut namun kurang kompak dan percaya diri	Belum mampu menyajikan hasil karya.

Lembar Penilaian Kerja Kelompok

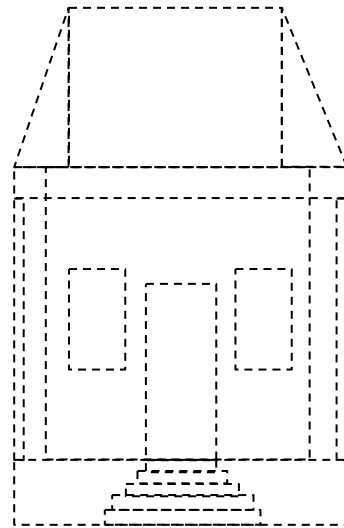
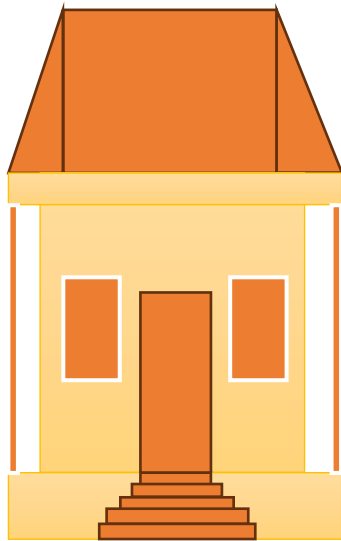
Nama Kelompok	Skor Komponen 1	Skor Komponen 2	Skor Rata-Rata	Nilai Akhir	Peringkat Nilai
Kelompok 1					
Kelompok 2					
Kelompok 3					
Kelompok 4					
Kelompok 5					
Kelompok 6					

TES FORMATIF

Nama :

Kelas :

Gunting susunan bangun datar berikut, kemudian tempelkan pada lembar selanjutnya sesuai bentuk yang telah disediakan! Kemudian tempelkan potongan bentuk bangun datar yang telah kamu gunting pada bagian yang telah disiapkan



Rubrik Penilaian Sikap

Komponen Sikap	Berkembang sangat baik (A)	Berkembang sesuai harapan (B)	Mulai Berkembang (C)	Belum Berkembang (D)
Gotong Royong	Berinisiatif untuk memulai kerjasama, menginspirasi kelompok, responsif, komunikatif, menjadi teladan dalam memberikan kontribusi positif dalam kelompok	Aktif dalam kerja sama, responsif, komunikatif, tanggap terhadap konflik dan berkontribusi positif dalam kelompok	Cukup aktif dalam kerjasama, komunikatif, dan mulai memberikan kontribusi di dalam kelompok	Kurang aktif terlibat dalam kerja sama, cenderung pendiam dan menunggu pekerjaan, kurang memberikan kontribusi dalam kelompok
Mandiri	Sudah mampu melaksanakan tugas dengan inisiatif sendiri, tanpa intervensi, dan dengan penyelesaian yang lebih dari ketentuan dan target yang ditetapkan	Sudah mampu melaksanakan tugas dengan inisiatif sendiri, tanpa intervensi, dan dengan penyelesaian sesuai target dan ketentuan yang ditetapkan	Sudah mampu melaksanakan tugas namun dengan dorongan dan intervensi guru, dan dengan penyelesaian kurang dari target dan ketentuan yang ditetapkan	Belum mampu melaksanakan tugas tanpa dorongan dan intervensi guru.

Lembar Penilaian Sikap

No	Nama Siswa	Komponen Sikap No 1	Komponen Sikap No 2	Nilai Akhir
1				
2				
3				
4				
5				
6				
dst				

MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA
MATEMATIKA SD KELAS IV

INFORMASI UMUM	
A. IDENTITAS MODUL	
Penyusun	: Dinda Marlina
Satuan Pendidikan	: SD N 3 Sidodadi
Jenjang Sekolah	: Sekolah Dasar (SD)
Mata Pelajaran	: Matematika
Fase/kelas	: B/4 (Empat)
Elemen	: Geometri
Unit	: Bangun Datar Segitiga
Alokasi Waktu	: 2 × 35 menit/ 3JP
B. KOMPETENSI AWAL	
<p>1. Elemen/Domain CP</p> <p>Geometri</p> <p>2. Tujuan Pembelajaran (TP)</p> <p>a. Menjelaskan dan menentukan keliling dan luas persegi, persegi panjang dan segitiga.</p> <p>b. Menyelesaikan masalah berkaitan dengan keliling dan luas persegi, persegi panjang dan segitiga.</p> <p>3. Indikator Pembelajaran</p> <p>c. Menentukan keliling dan luas bangun datar segitiga dengan teliti dan tepat</p> <p>d. Menganalisis cara menghitung keliling dan luas segitiga berdasarkan soal cerita</p>	
C. PROFIL PELAJAR PANCASILA	
<p>1. Bergotong royong</p> <p>2. Mandiri</p>	
D. SARANA PRASARANA	
<p>Fasilitas : Papan tulis ; spidol , papan Ular Tangga, bidak, dan dadu permainan ular tangga ; poster ; buku paket guru dan siswa</p>	

E. TARGET PESERTA DIDIK	
Target pembelajaran adalah peserta didik umum fase B Kelas IV dengan pencapaian regular atau tipikal.	
F. MODEL PEMBELAJARAN	
Luring (Tatap Muka)	
KOMPETENSI INTI	
L. ASESMEN	
Asesmen/penilaian kelompok Asesmen/ penilaian individu	
M. KEGIATAN PEMBELAJARN UTAMA	
Pengaturan Peserta Didik	1. Kegiatan berkelompok 2. kegiatan Individu
Metode	Ceramah, tanya jawab, permainan Ular Tangga, dan diskusi.
N. MATERI AJAR, ALAT, DAN BAHAN	
Materi atau Sumber Pembelajaran Utama	Luas dan keliling bangun datar segitiga
Alat dan Bahan	1. Papan permainan ular tangga 2. Dadu permainan ular tangga 3. Bidak permainan ular tangga 4. Potongan kertas/karton untuk membuat kartu pertanyaan ular tangga 5. Spidol warna hitam
O. PERTANYAAN PEMANTIK	
1. Pernahkah kalian melihat seseorang yang mengukur luas perkarangan halaman? 2. Pernahkah kalian melihat tukang kayu mengukur keliling meja yang dibuatnya?	
P. KEGIATAN PEMBELAJARAN	
URUTAN KEGIATAN PEMBELAJARAN	Alokasi Waktu
PENDAHULUAN a. Guru melakukan pembukaan dengan salam dan mengajak peserta didik untuk berdoa bersama. b. Guru memeriksa kehadiran dan menanyakan kabar Peserta	10 Menit

<p>didik.</p> <p>c. Guru melakukan apersepsi dan motivasi.</p> <p><u>Apersepsi</u></p> <p>a. Guru menghubungkan materi yang akan dipelajari dengan pengalaman Peserta didik dengan materi sebelumnya.</p> <p>b. Guru bertanya kepada peserta didik:</p> <p>a) Pernahkah kalian seseorang yang mengukur luas perkarangan halaman?</p> <p>b) Pernahkah kalian melihat tukang kayu mengukur keliling meja yang dibuatnya?</p> <p>c. Peserta didik diberikan kesempatan untuk menjawab pertanyaan tersebut.</p> <p>d. Guru mengkonfirmasi jawaban peserta didik.</p> <p><u>Motivasi</u></p> <p>a. Guru memotivasi peserta didik agar bersemangat mengikuti pembelajaran.</p> <p>b. Guru menyampaikan tujuan kegiatan pembelajaran kali ini dan menjelaskan kegiatan apa saja yang akan dilakukan serta hal-hal apa saja yang akan dinilai dari peserta didik selama proses pembelajaran.</p>	
<p>KEGIATAN INTI</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik menyimak penjelasan guru dalam menghitung luas dan keliling bangun datar segitiga. 2. Peserta didik diarahkan untuk membangun pertanyaan dari penjelasan guru. 3. Jika Peserta didik mempunyai pertanyaan lain atau definisi terkait materi dipersilahkan. 4. Guru meminta peserta didik secara individu mengerjakan tugas pada lembar kerja yang telah disiapkan oleh guru dalam waktu 15 menit. 5. Setelah menyelesaikan tugas, guru membagi peserta didik menjadi 6 kelompok untuk bermain ular tangga. 6. Peserta didik menyimak penjelasan guru tentang cara melakukan permainan yang akan dilakukan. (Masing-masing kelompok akan berlomba menuju garis finish lebih dahulu, sehingga dapat 	50 Menit

<p>mengerjakan tugas pada Lembar Kerja Kelompok)</p> <ol style="list-style-type: none"> 7. Peserta didik diberi kesempatan untuk menjadi perwakilan kelompok, secara bergiliran maju ke depan untuk melempar dadu permainan ular tangga. 8. Peserta didik menjalankan bidak sesuai dengan bilangan yang muncul pada dadu. 9. Guru memberikan kartu soal sesuai dengan angka di mana bidak berhenti dan meminta peserta didik bersama kelompoknya untuk berdiskusi menjawab pertanyaan yang terdapat pada kartu tersebut. 10. Kelompok yang telah menjawab pertanyaan pada kartu soal dan menuliskan jawabannya, dapat kembali melempar dadu. 11. Permainan diulang sampai ada salah satu bidak yang mencapai kotak finish dan menjawab semua pertanyaan maka kelompok tersebut dinyatakan sebagai pemenang. 12. Kelompok yang telah sampai pada kotak finish terlebih dahulu, dapat mengerjakan Lembar Kerja Kelompok yang telah disajikan oleh guru. 13. Guru membagikan Lembar Kerja Kelompok 14. Guru menjelaskan langkah-langkah pengisian Lembar Kerja Kelompok 15. Peserta didik diberikan kesempatan untuk bertanya jika terdapat hal-hal yang belum mengerti dalam Lembar Kerja Kelompok. 16. Dengan bimbingan guru, peserta didik berdiskusi dengan kelompoknya dalam menjawab pertanyaan yang disajikan, sesuai dengan panduan Lembar Kerja Kelompok. 17. Peserta didik dibimbing oleh guru membuat kesepakatan dalam diskusi kelompok. 18. Peserta didik mempresentasikan hasil kerja pada Lembar Kerja Kelompok. 	
<p>KEGIATAN PENUTUP</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik dibimbing membuat simpulan pembelajaran. 2. Guru menyimpulkan hasil Lembar Kerja Kelompok 3. Guru mengajak Peserta didik mengakhiri pembelajaran dengan 	10 Menit

berdo'a.			
Q. REFLEKSI			
Refleksi Peserta Didik	☺	☹	☹
<p>Peserta didik diajak untuk merefleksikan ketercapaian kemampuannya selama pembelajaran.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Apakah kalian sudah bisa menghitung keliling segitiga? 2. Apakah kalian sudah bisa menghitung luas segitiga ? 3. Apakah kalian sudah bisa menghitung keliling dan luas segitiga berdasarkan soal cerita ? 4. Apakah kalian menyukai pembelajaran pada hari ini? 5. Bagian mana yang paling kalian sukai? 6. Apa yang kalian tidak sukai selama kegiatan pembelajaran hari ini? 			
PENILAIAN PENCAPAIAN PEMBELAJARAN			
<ol style="list-style-type: none"> 1. Penilaian Pengetahuan : Lembar tes tertulis 2. Penilaian Sikap : Pengamatan sikap selama kegiatan pembelajaran 3. Penilaian keterampilan : Penilaian Kerja kelompok 			
SUMBER/REFERENSI/DAFTAR PUSTAKA			
<ol style="list-style-type: none"> 1. Buku Guru : Tim Gakko Tosho, Matematika Buku Panduan Guru Untuk Sekolah Dasar Untuk Sekolah Dasar (Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, 2021). 2. Buku Siswa : Tim Gakko Tosho, Matematika Untuk Sekolah Dasar (Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, 2021) 			
LAMPIRAN			
<ol style="list-style-type: none"> 1. Materi 2. Lembar Kerja Kelompok 3. Rubrik dan Lembar Penilaian Kerja Kelompok 4. Lembar Tes Tertulis 5. Lembar Pengamatan Sikap 			

Mahasiswa IAIN Metro

Sidodadi, 20 Januari 2024
Wali Kelas 4 (Empat)

Dinda Marlina
NPM: 2001031010

Dewi Lestari, S.Pd
.....

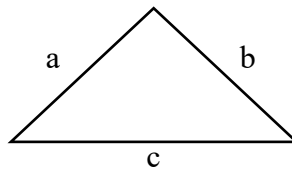
Mengetahui
Kepala SDN 3 Sidodadi

Sutiyah, S.Pd
NIP. 19640811 198403 2 002

Keliling dan Luas Segitiga

1. Keliling Segitiga

Keliling segitiga sama dengan jumlah panjang ketiga sisinya. Rumus untuk menghitung keliling segitiga adalah sebagai berikut:

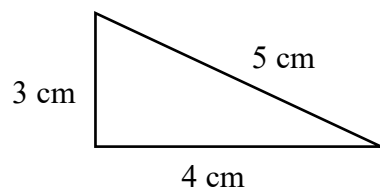


$$\text{Keliling} = a + b + c$$

(dengan a, b, dan c adalah panjang setiap sisi segitiga).

Contoh :

Hitunglah keliling segitiga berikut!



Penyelesaian:

Diketahui :

$$a = 4 \text{ cm}$$

$$t = 3 \text{ cm}$$

$$\text{sisi miring} = 5 \text{ cm}$$

ditanya: berapa keliling segitiga tersebut?

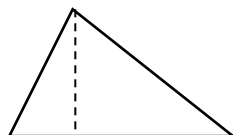
Jawab:

$$\text{Keliling} = 3 + 4 + 5 = 12 \text{ cm}$$

Jadi, keliling segitiga tersebut adalah 12 cm

2. Luas Segitiga

Rumus untuk menghitung luas segitiga adalah sebagai berikut:



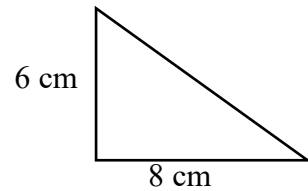
a

$$\text{Luas} = \frac{a \times t}{2}$$

(dengan a = panjang alas dan t = tinggi segitiga)

Contoh :

Hitunglah luas segitiga berikut!



Penyelesaian:

Diketahui :

$$a = 8 \text{ cm}$$

$$t = 6 \text{ cm}$$

ditanya: berapa luas segitiga tersebut?

Jawab:

$$\begin{aligned} \text{Luas} &= \frac{8 \times 6}{2} \\ &= \frac{48}{2} \\ &= 24 \end{aligned}$$

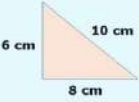
Jadi, luas segitiga tersebut adalah 24 cm

Lembar Kerja Kelompok

Nama Kelompok: _____

Kelas : _____

Jawablah soal-soal di bawah ini dengan langkah yang tepat!

1	<p>Panjang alas segitiga 24 cm dan tinggi 18 cm. Luas segitiga tersebut adalah cm²</p>	<p>diketahui :</p> <p>.....</p> <p>ditanya :</p> <p>.....</p>	<p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>
2	<p>Panjang sisi segitiga sama sisi adalah 12 cm . berapakah Luas keliling tersebut?</p>	<p>diketahui :</p> <p>.....</p> <p>ditanya :</p> <p>.....</p>	<p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>
3	 <p>Keliling bangun di atas adalah cm</p>	<p>diketahui :</p> <p>.....</p> <p>ditanya :</p> <p>.....</p>	<p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>
4	<p>Sebuah papan reklame berbentuk segitiga, memiliki panjang alas 65 cm dan luasnya 1.625 cm², maka tingginya adalah cm</p>	<p>diketahui :</p> <p>.....</p> <p>ditanya :</p> <p>.....</p>	<p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>
5	<p>Selembar kertas berbentuk segitiga sama sisi memiliki keliling yang panjangnya 114 cm, maka panjang sisi-sisinya adalah</p>	<p>diketahui :</p> <p>.....</p> <p>ditanya :</p> <p>.....</p>	<p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>

Rubrik Penilaian Kerja Kelompok

Komponen Penilaian	Baik Sekali (4)	Baik (3)	Cukup (2)	Perlu Pendampingan (1)
Menyelesaikan persoalan keliling dan luas segitiga	Menyelesaikan semua persoalan tentang keliling dan luas segitiga, dalam waktu lebih singkat dari waktu yang diberikan.	Menyelesaikan semua persoalan. keliling dan luas segitiga, sesuai dengan waktu yang diberikan	Ada 1-2 soal yang tidak tepat jawabannya.	ada lebih dari 2 soal yang tidak tepat jawabannya.
Mempresentasikan persoalan keliling dan luas segitiga	Mampu menyajikan hasil kerja dengan runtut, kompak, dan percaya diri.	Menyajikan hasil kerja dengan runtut dan percaya diri namun belum kompak.	Menyajikan hasil kerja dengan runtut namun kurang kompak dan percaya diri	Belum mampu menyajikan hasil karya.

Lembar Penilaian Kerja Kelompok


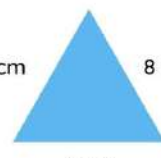

Nama Kelompok	Skor Komponen 1	Skor Komponen 2	Skor Rata-Rata	Nilai Akhir	Peringkat Nilai
Kelompok 1					
Kelompok 2					
Kelompok 3					
Kelompok 4					
Kelompok 5					
Kelompok 6					

Nama :

Kelas :

Keliling & Luas Segitiga

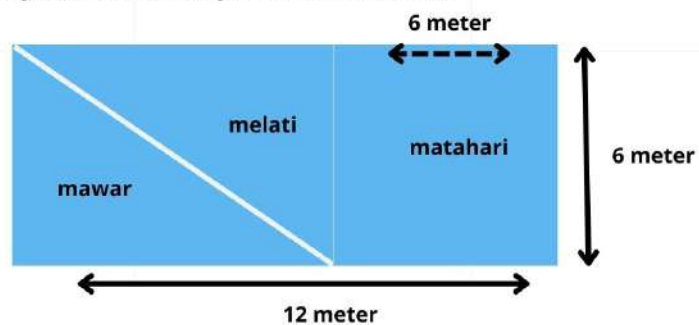
Hitunglah keliling dan luas segitiga dibawah ini, kemudian tuliskan hasilnya di kolom yang sudah disediakan.

 <p>8 cm</p> <p>6 cm</p> <p>luas = <input type="text"/></p>	 <p>8 cm</p> <p>8 cm</p> <p>6 cm</p> <p>Keliling = <input type="text"/></p>	 <p>12 cm</p> <p>8 cm</p> <p>luas = <input type="text"/></p>
--	--	---

- Sebuah kolam ikan berbentuk segitiga sama sisi. Panjang sisinya 16 meter. Kolam tersebut akan dikelilingi batu bata. Tiap meter membutuhkan 25 batu bata. Berapa batu bata yang dibutuhkan untuk mengelilingi kolam tersebut?

Jawaban:.....

- Sebagian besar tanah yang dimiliki Pak Saleh telah ditanami oleh istrinya dengan bunga matahari, dan sisanya akan digunakan untuk menanam bunga mawar sesuai keinginan anaknya. Sisa lahan yang dimiliki oleh Pak Saleh akan dijadikan tempat untuk menanam bunga melati. Tentukan luas tanah yang akan ditanam bunga mawar dan melati.



Rubrik Penilaian Sikap

Komponen Sikap	Berkembang sangat baik (A)	Berkembang sesuai harapan (B)	Mulai Berkembang (C)	Belum Berkembang (D)
Gotong Royong	Berinisiatif untuk memulai kerjasama, menginspirasi kelompok, responsif, komunikatif, menjadi teladan dalam memberikan kontribusi positif dalam kelompok	Aktif dalam kerja sama, responsif, komunikatif, tanggap terhadap konflik dan berkontribusi positif dalam kelompok	Cukup aktif dalam kerjasama, komunikatif, dan mulai memberikan kontribusi di dalam kelompok	Kurang aktif terlibat dalam kerja sama, cenderung pendiam dan menunggu pekerjaan, kurang memberikan kontribusi dalam kelompok
Mandiri	Sudah mampu melaksanakan tugas dengan inisiatif sendiri, tanpa intervensi, dan dengan penyelesaian yang lebih dari ketentuan dan target yang ditetapkan	Sudah mampu melaksanakan tugas dengan inisiatif sendiri, tanpa intervensi, dan dengan penyelesaian sesuai target dan ketentuan yang ditetapkan	Sudah mampu melaksanakan tugas namun dengan dorongan dan intervensi guru, dan dengan penyelesaian kurang dari target dan ketentuan yang ditetapkan	Belum mampu melaksanakan tugas tanpa dorongan dan intervensi guru.

Lembar Penilaian Sikap

No	Nama Siswa	Komponen Sikap No 1	Komponen Sikap No 2	Nilai Akhir
1				
2				
3				
4				
5				
6				
dst				

Lampiran 7 Hasil Prasurvey Awal

**Hasil Prasurvey Awal Nilai Ulangan Harian Matematika Kelas IV
Tahun Akademik 2022/2023**

No	Nama	Nilai	Ketuntasan
1	Adelia Azahra	80	Tuntas
2	Aditya Maulana S	50	Belum Tuntas
3	Adif Pradita	50	Belum Tuntas
4	Afdhal Al Farizi	62,5	Belum Tuntas
5	Afin Pratama	50	Belum Tuntas
6	Aisyah Lady Anggraeni	62,5	Belum Tuntas
7	Anisa Aprilia	6,25	Belum Tuntas
8	Badriyah Hanifa Putri	62,5	Belum Tuntas
9	Cahaya Dwi Zahira	80	Tuntas
10	David Setiawan	45	Belum Tuntas
11	Desi Rahmawati	65	Tuntas
12	Eifandra Julian	60	Belum Tuntas
13	Fatir Pranata S	50	Belum Tuntas
14	Fikri Saputra	60	Belum Tuntas
15	Gisel Kurnia Putri	80	Tuntas
16	Marchelina Dwi S	80	Tuntas
17	Marwa Azka Nabila	85	Tuntas
18	Mauren Elma Rina	50	Belum Tuntas
19	Muhamad Kelvin A	0	Belum Tuntas
20	Muhamad Priyadi	10	Belum Tuntas
21	Nahda Nurendra A	85	Tuntas
22	Nazwa Nur Aini	80	Tuntas
23	Nova Cantika Dewi	60	Belum Tuntas
24	Olivia Agustin	80	Tuntas
25	Raziq Aufa Qolbin A	40	Belum Tuntas
26	Selviya Dewi Anggraeni	0	Belum Tuntas
27	Shaqila Zahwa Qonita	50	Belum Tuntas

**Hasil Prasurvey Nilai Pencapaian Tengah Semester Matematika
Kelas IV SDN 3 Sidodadi dan SDN 1 Sidodadi
Tahun Akademik 2023/2024**

Kelas IV SDN 3 Sidodadi			Kelas IV SDN 1 Sidodadi				
No	Nama	Nilai	No	Nama	Nilai		
1	Aishar Alfian Critofen	50	1	Aifa	80		
2	Alila kasi	80	2	Albar	75		
3	Allifa Khanza Salsabila	80	3	Amar	40		
4	Arfi Pratama	50	4	Armada	40		
5	Arkaan syauki	62,5	5	Asifa	65		
6	Aska aldrik Pratama	6,25	6	Aziz	75		
7	Asyla Listiani Safitri	0	7	Dhena	65		
8	Auren Andrean Santika	80	8	Elsya	65		
9	Azidan ahda	45	9	Faiq	20		
10	Bagas Setyo Wibowo	60	10	Fandi	20		
11	Cen ayu mahanani	55	11	Gibran	20		
12	Cinta ayu	60	12	Hasan	0		
13	Govin conan	62,5	13	Lathifah	0		
14	Hafid nakla leksana	0	14	Marwa	0		
15	Iqbal Pratama	0	15	Nadzhifah	70		
16	Laura tri lestari	80	16	Nayhira	40		
17	Lili nauri Rizky	85	17	Ramadhan	50		
18	Monzier Yasir sihab	60	18	Rendy	70		
19	Noval Zaky Ardani	80	19	Ridho	10		
20	Qia Dwi Apriyanto	60	20	Siska	0		
21	Rena Nadia Putri	80	21	Wafika	40		
22	Sapta Adi saputra	40	22	Yassar	0		
23	Tirta Saifudin	0	23	Yuda	0		
24	Wahyu Al fajar	50					
25	Wanda ashara	85					
26	Yashika nur Aisyah	50					
27	Zaiva Alya shakila	80					
Tuntas		9	33,33%	Tuntas		8	34,78%
Tidak tuntas		18	66,67%	Tidak tuntas		15	65,21%

Lampiran 10 Data Nilai Pretest Posttest (Kemampuan Kognitif) Kelas

Eksperiment

Instrumen Test
Soal Pretest Kelas Eksperiment

NO	NAMA	Skor Pretest Kelas Eksperiment															TOTAL
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
1	AFC	4	2	2	0	3	0	0	0	6	6	0	2	0	2	2	29
2	AK	2	2	2	4	3	3	0	6	6	2	2	2	0	9	9	52
3	AKS	4	4	4	3	6	6	0	3	6	5	6	6	9	0	0	62
4	AP	2	0	0	0	3	3	3	6	6	0	0	2	2	2	2	31
5	AS	4	2	2	2	3	3	3	3	6	0	6	2	0	0	0	36
6	AAP	4	4	4	2	3	3	3	3	6	5	6	6	0	0	0	49
7	ALS	2	0	0	0	0	3	3	3	6	0	0	3	3	3	3	29
8	AAS	4	4	4	2	3	6	6	6	6	5	6	6	12	0	0	70
9	AA	4	4	4	2	3	3	3	3	6	5	6	6	0	0	0	49
10	BSW	2	4	4	2	3	3	3	3	6	6	5	2	3	3	3	52
11	CAM	4	4	3	2	6	6	3	3	6	2	6	2	0	0	0	47
12	CA	2	2	2	0	3	0	0	0	6	0	3	3	3	3	3	30
13	GC	2	2	2	2	3	3	3	3	6	6	5	2	3	3	3	48
14	HNL	2	4	4	2	3	3	3	3	6	6	5	2	3	3	3	52
15	IP	4	4	2	2	3	3	3	3	6	6	5	2	3	3	3	52
16	LTL	4	4	4	2	3	3	3	3	6	5	6	6	6	0	5	60
17	LNR	4	4	4	2	6	6	6	3	6	5	6	6	12	3	0	73
18	MYS	2	4	4	3	3	3	3	3	6	0	3	0	0	0	5	39
19	NZA	4	2	2	2	6	6	3	3	3	3	3	3	0	0	3	43
20	QDA	4	0	0	2	6	3	3	3	6	2	0	0	0	3	3	35
21	RNP	4	4	4	2	6	6	3	3	6	5	6	6	6	9	9	79
22	SAP	4	0	4	2	6	6	6	6	6	0	0	0	0	0	5	45
23	TS	0	0	0	0	0	6	3	0	6	0	0	0	0	5	5	25
24	WAF	2	2	2	2	3	3	3	3	6	3	3	6	0	0	3	41
25	WA	4	4	4	3	6	6	6	3	6	5	6	5	12	0	0	70
26	YNA	4	4	2	4	6	6	6	6	6	0	0	0	0	0	0	44
27	ZAS	4	4	4	2	3	3	3	3	6	5	6	6	12	0	9	72
Jumlah		86	74	75	51	102	105	84	87	159	87	100	86	89	51	78	1314
Nilai Tertinggi		79															
Nilai Terendah		25															
Rata-Rata		48,67															

Instrumen Test
Soal Posstest Kelas Eksperimen

NO	NAMA	Skor Posstest Kelas Eksperimen															TOTAL
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
1	AFC	4	2	2	2	3	3	6	6	6	6	6	2	2	2	2	54
2	AK	4	4	4	4	6	6	3	3	6	6	6	6	12	12	12	94
3	AKS	4	2	2	4	3	6	6	6	6	6	6	5	7	12	12	87
4	AP	3	2	2	2	6	3	3	6	2	2	2	2	9	9	3	56
5	AS	4	4	4	4	3	3	6	6	6	5	6	5	12	9	0	77
6	AAP	4	4	4	3	3	3	6	6	6	6	6	6	3	3	3	66
7	ALS	2	2	4	2	3	3	6	6	5	5	4	4	9	5	5	65
8	AAS	4	4	4	4	6	6	6	6	6	6	6	6	12	12	12	100
9	AA	4	4	4	3	6	6	6	6	6	6	6	3	0	0	9	69
10	BSW	0	0	3	3	3	3	3	3	2	5	5	6	12	3	3	54
11	CAM	4	4	4	4	6	6	6	6	6	6	6	6	12	12	12	100
12	CA	4	2	0	3	3	6	6	3	6	6	6	6	9	9	2	71
13	GC	2	2	2	2	3	3	3	6	6	6	6	6	9	9	9	74
14	HNL	2	4	4	4	3	3	6	6	2	6	6	6	5	5	5	67
15	IP	2	2	0	2	3	0	3	6	6	6	6	6	9	9	9	69
16	LTL	4	4	4	4	6	6	6	6	6	5	6	5	12	4	2	80
17	LNR	4	4	4	4	6	6	6	6	0	0	0	0	9	9	12	70
18	MYS	4	4	4	3	0	6	5	0	5	5	6	6	3	3	3	57
19	NZA	4	4	2	2	2	2	2	5	5	6	2	2	3	3	3	47
20	QDA	4	4	4	3	3	6	6	6	6	6	0	0	0	0	0	48
21	RNP	4	4	4	4	3	6	6	6	6	6	6	6	12	12	12	97
22	SAP	4	4	4	2	3	6	6	6	6	4	6	4	3	0	0	58
23	TS	2	2	2	2	6	6	6	6	2	2	2	2	3	3	3	49
24	WAF	2	2	2	2	6	6	6	6	6	6	2	2	9	9	9	75
25	WA	4	4	4	3	6	6	6	6	6	6	6	6	12	0	0	75
26	YNA	4	4	4	2	3	6	6	6	6	6	6	6	12	12	12	95
27	ZAS	4	4	4	4	6	6	6	6	6	6	6	6	12	12	12	100
Jumlah		91	86	85	81	110	128	142	146	137	141	131	120	212	178	166	1954
Nilai Tertinggi		100															
Nilai Terendah		47															
Rata-Rata		72,37															

Lampiran 11 Data Nilai Pretest Postest (Kemampuan Kognitif) Kelas Kontrol

Instrumen Test
Soal Pretest Kelas Kontrol

NO	NAMA	Skor Pretest Kelas Kontrol															TOTAL
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
1	Aifa	4	4	4	2	3	6	3	3	4	4	4	4	9	3	5	62
2	Albar	4	4	4	2	3	6	6	3	3	3	5	4	9	9	9	74
3	Amar	2	2	2	2	0	3	3	3	2	2	2	3	3	3	0	32
4	Armada	0	0	0	2	6	6	3	3	1	0	0	0	0	0	3	24
5	Asifa	0	4	0	2	3	6	3	6	4	4	4	4	0	0	3	43
6	Aziz	2	0	0	2	3	3	3	3	3	0	0	9	9	9	0	46
7	Dhena	4	4	2	2	6	4	3	3	4	4	4	4	0	0	9	53
8	Elsya	4	4	4	2	3	6	3	3	4	4	4	4	0	0	5	50
9	Faiq	2	0	2	2	3	3	3	3	2	2	0	2	3	3	3	33
10	Fandi	4	0	0	2	3	6	3	0	1	1	1	2	3	2	3	31
11	Gibran	4	4	2	4	6	0	3	3	1	0	0	2	3	0	3	37
12	Hasan	2	4	0	0	0	0	3	6	0	0	0	2	3	3	3	26
13	Lathifah	0	0	2	0	3	6	3	3	4	4	4	4	3	0	0	36
14	Marwa	2	2	2	2	3	3	3	3	1	0	1	1	4	4	5	36
15	Nadzhifah	4	2	2	2	3	0	3	3	4	4	4	4	0	0	5	40
16	Nayhira	4	2	2	2	3	6	3	6	4	4	4	4	0	0	3	47
17	Ramadhan	4	4	2	2	0	6	6	6	6	6	0	6	3	3	9	65
18	Rendy	4	4	2	0	6	0	3	3	6	6	6	6	9	9	9	73
19	Ridho	2	0	0	2	6	6	3	6	1	6	6	6	5	9	3	61
20	Siska	2	0	0	2	6	6	3	6	1	0	0	0	0	0	3	29
21	Wafika	2	0	2	2	3	6	3	3	2	4	4	4	0	3	0	38
22	Yassar	2	2	2	0	3	0	3	3	2	0	0	2	3	3	0	25
23	Yuda	2	2	2	2	3	6	3	3	2	0	0	3	3	3	3	37
Jumlah		60	50	38	42	78	94	75	84	62	58	53	80	72	66	86	998
Nilai Tertinggi		74															
Nilai Terendah		24															
Rata-Rata		43,39															

Instrumen Test
Soal Posstest Kelas Kontrol

NO	NAMA	Skor Posstest Kelas Kontrol															TOTAL
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
1	Aifa	4	4	4	3	3	6	6	6	6	6	6	6	12	4	12	88
2	Albar	4	4	4	3	6	6	3	6	6	6	6	5	5	9	9	82
3	Amar	0	0	0	0	6	6	6	3	3	0	0	6	9	9	2	50
4	Armada	4	4	4	3	6	6	3	0	2	6	6	6	7	9	9	75
5	Asifa	0	0	4	0	6	6	6	6	6	6	0	0	2	0	2	44
6	Aziz	2	4	4	2	3	6	3	6	3	6	0	6	3	0	9	57
7	Dhena	4	4	4	3	6	6	5	6	6	3	6	6	12	4	5	80
8	Elsya	4	4	4	3	3	6	3	6	6	6	0	3	12	8	12	80
9	Faiq	0	0	0	0	3	6	3	6	0	0	6	3	5	5	3	40
10	Fandi	4	0	4	2	3	3	3	0	0	1	6	3	3	0	3	35
11	Gibran	4	4	4	3	6	6	6	6	6	3	6	6	0	12	12	84
12	Hasan	0	0	0	2	3	3	3	6	6	0	6	6	12	9	3	59
13	Lathifah	0	0	4	0	3	3	3	6	6	6	0	3	5	5	3	47
14	Marwa	0	0	4	0	6	6	3	3	2	4	6	6	0	0	3	43
15	Nadzhifah	4	0	0	0	6	3	3	2	0	0	0	8	0	8	3	37
16	Nayhira	4	4	4	3	3	3	3	6	6	6	6	6	4	0	3	61
17	Ramadhan	4	0	4	3	3	6	3	0	0	0	6	6	3	0	3	41
18	Rendy	4	4	4	0	6	6	3	3	6	6	6	6	12	12	4	82
19	Ridho	4	4	4	0	6	3	3	6	1	6	6	6	0	0	0	49
20	Siska	4	0	4	3	6	3	3	0	0	0	0	2	2	3	3	33
21	Wafika	4	2	4	2	3	3	3	6	6	5	0	0	0	2	3	43
22	Yassar	4	4	4	3	3	3	3	0	0	0	6	6	12	2	3	53
23	Yuda	0	0	0	2	3	6	3	6	0	1	6	0	9	9	9	54
Jumlah		62	46	72	40	102	111	83	95	77	77	90	105	129	110	118	1317
Nilai Tertinggi		88															
Nilai Terendah		33															
Rata-Rata		57,26															

Instrumen Angket Posstest Angket Kelas Eksperimen

NO	NAMA	Skor Posstest Kelas Eksperimen																				TOTAL
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
1	AFC	3	3	3	5	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	4	5	5	4	74
2	AK	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	100
3	AKS	4	4	4	4	4	1	1	1	2	1	5	5	5	5	5	3	3	3	3	3	66
4	AP	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	75
5	AS	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	89
6	AAP	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	80
7	ALS	3	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	3	3	3	70
8	AAS	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	60
9	AA	2	2	2	2	2	2	2	3	3	2	3	3	3	2	2	2	5	5	5	5	57
10	BSW	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	4	4	5	4	4	4	4	5	5	5	87
11	CAM	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	80
12	CA	4	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	3	5	5	5	82
13	GC	2	3	2	2	3	2	2	2	2	3	2	2	2	3	2	5	5	5	5	5	59
14	HNL	2	2	2	2	2	1	1	1	1	3	3	3	3	3	5	4	4	4	1	1	48
15	IP	3	3	4	3	3	4	4	3	3	3	4	4	4	3	3	3	3	2	2	3	64
16	LTL	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5	4	4	4	5	5	5	5	88
17	LNR	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	90
18	MYS	4	4	4	5	4	5	3	3	3	3	3	3	3	4	5	3	3	3	3	5	73
19	NZA	2	2	2	2	3	3	3	3	3	4	4	4	5	5	3	4	3	5	5	4	69
20	QDA	2	2	1	1	1	1	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	66
21	RNP	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	100
22	SAP	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	5	5	5	5	54
23	TS	3	3	3	3	3	3	3	3	5	2	5	5	5	5	5	2	3	3	5	5	74
24	WAF	4	4	2	4	2	4	2	4	4	2	4	4	4	2	4	4	2	4	4	2	66
25	WA	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	3	3	3	63
26	YNA	4	4	5	5	5	5	4	4	4	3	3	3	3	3	5	5	5	5	5	3	83
27	ZAS	5	5	5	3	3	3	3	3	3	5	5	5	5	5	3	5	5	5	5	5	86
Jumlah		94	96	95	96	93	93	91	94	97	96	102	101	104	101	106	104	108	113	111	108	2003
Nilai Tertinggi		100																				
Nilai Terendah		48																				
Rata-Rata		74,19																				

Lampiran 13 Data Nilai Pretest Postest (Angket) Kelas Kontrol

Instrumen Angket
Pretest Angket Kelas Kontrol

NO	NAMA	Skor Pretest Kelas Kontrol																				TOTAL	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20		
1	Aifa	3	4	4	4	3	3	4	5	4	5	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	70	
2	Albar	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	3	3	3	3	3	70	
3	Amar	3	2	2	2	1	1	1	1	5	4	3	3	2	1	1	1	1	1	1	1	37	
4	Armada	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	5	46	
5	Asifa	4	5	2	2	1	1	5	4	4	4	4	2	2	2	3	3	3	2	2	2	57	
6	Aziz	1	1	1	1	1	1	1	1	3	3	3	3	3	3	2	2	1	1	1	1	34	
7	Dhena	3	3	3	4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	3	3	3	1	1	35	
8	Elsya	2	2	1	4	3	3	3	3	4	4	2	2	2	4	4	4	5	5	5	3	65	
9	Faiq	1	1	1	3	3	2	2	1	1	1	1	4	5	2	1	1	3	3	4	4	44	
10	Fandi	2	2	2	1	3	3	3	2	2	2	2	2	1	3	4	4	3	2	2	3	48	
11	Gibran	3	3	2	3	2	3	2	3	3	2	3	3	3	2	3	3	2	3	3	2	53	
12	Hasan	3	3	1	1	1	1	1	1	2	2	3	3	1	1	1	2	3	3	3	2	38	
13	Lathifah	2	3	2	1	1	1	2	3	3	3	2	2	1	1	1	1	1	1	2	2	35	
14	Marwa	3	3	3	3	3	4	4	4	4	2	3	3	2	2	3	3	3	3	5	4	64	
15	Nadzhifah	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	49	
16	Nayhira	2	3	2	2	3	3	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	32	
17	Ramadhan	4	4	3	1	1	3	4	5	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	43	
18	Rendy	3	3	3	3	3	4	4	4	4	2	2	2	4	4	4	5	5	5	4	4	72	
19	Ridho	2	2	2	3	5	2	2	1	1	1	1	1	3	2	2	2	3	3	3	3	44	
20	Siska	5	3	3	2	2	1	1	1	1	1	3	3	1	1	1	1	1	1	1	2	35	
21	Wafika	3	2	2	2	2	3	3	3	2	1	1	3	3	2	2	3	3	3	3	3	49	
22	Yassar	2	1	1	3	3	1	1	1	5	4	4	2	2	2	2	1	1	1	1	2	40	
23	Yuda	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	2	2	2	2	1	1	1	1	33	
	Jumlah	60	58	50	56	53	52	57	57	63	55	53	52	51	47	52	54	56	55	56	56	1093	
	Nilai Tertinggi	72																					
	Nilai Terendah	32																					
	Rata-Rata	47,52																					

Instrumen Angket
Posstest Angket Kelas Kontrol

NO	NAMA	Skor Posstest Kelas Kontrol																				TOTAL
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
1	Aifa	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	3	4	3	3	3	5	4	4	87
2	Albar	4	4	4	4	5	5	5	2	4	2	2	4	4	4	5	5	5	5	4	4	81
3	Amar	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	2	3	2	1	2	3	3	4	4	60
4	Armada	2	2	2	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	1	1	4	4	3	3	3	48
5	Asifa	3	3	3	3	3	1	1	2	2	2	1	4	5	3	3	3	3	3	3	4	55
6	Aziz	2	1	1	2	4	3	3	2	2	2	1	1	2	2	2	2	3	5	2	4	46
7	Dhena	3	3	3	3	3	3	1	2	2	2	3	3	3	2	2	2	3	3	2	2	50
8	Elsya	4	4	5	5	3	3	3	5	4	3	3	3	3	4	2	2	2	2	2	4	66
9	Faiq	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	5	5	5	1	2	2	1	3	56
10	Fandi	3	3	3	2	2	2	3	3	3	2	2	2	4	4	4	3	3	3	1	3	55
11	Gibran	3	3	3	3	2	2	4	1	1	1	5	3	3	3	3	2	2	2	2	2	50
12	Hasan	2	2	3	1	2	3	3	3	3	3	3	1	1	1	1	1	2	2	3	2	42
13	Lathifah	3	3	4	2	2	2	2	2	3	3	3	3	2	2	2	2	3	3	2	3	51
14	Marwa	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	1	4	4	4	4	3	3	2	2	57
15	Nadzhifah	3	3	4	4	2	6	5	4	5	5	5	3	3	4	2	2	2	3	2	3	70
16	Nayhira	2	2	2	3	2	3	3	1	1	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	50
17	Ramadhan	4	4	4	3	3	3	4	4	4	2	2	2	3	3	3	3	4	4	3	4	66
18	Rendy	5	5	4	3	3	5	5	5	5	5	4	4	2	2	3	4	3	4	3	3	77
19	Ridho	3	3	4	2	4	2	4	2	3	4	2	3	4	4	4	4	4	2	3	2	63
20	Siska	3	3	3	3	2	2	2	2	1	5	2	2	3	3	3	3	4	3	2	2	53
21	Wafika	4	4	4	5	5	4	4	4	4	4	5	5	5	4	3	3	3	4	2	4	80
22	Yassar	3	3	3	3	2	2	5	3	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	56
23	Yuda	1	1	1	2	4	1	1	1	2	4	1	1	1	1	1	2	3	1	2	2	33
Jumlah		68	68	73	69	69	69	74	64	68	71	65	62	71	68	63	62	69	71	58	70	1352
Nilai Tertinggi		87																				
Nilai Terendah		33																				
Rata-Rata		58,78																				

Lampiran 14 Hasil Analisis Aktivitas Guru dan Siswa Kelas Eksperimen

No	AKTIVITAS GURU	Skor Pertemuan ke-					Jumlah	Skor Maksimum	Rata Rata	Persentase	Kategori
		1	2	3	4	5					
A Persiapan											
1	Guru menyiapkan perangkat pembelajaran		4	4	4		12	12	4,0	100	Sangat Tinggi
2	Guru menyiapkan media pembelajaran dan alat bantu pembelajaran.		4	4	4		12	12	4,0	100	Sangat Tinggi
3	Guru menyiapkan siswa secara psikis dan fisik untuk mengikuti proses pembelajaran		4	4	4		12	12	4,0	100	Sangat Tinggi
B KEGIATAN BELAJAR MENGAJAR											
Pendahuluan											
1	Guru mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang mengaitkan pengetahuan sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari		3	4	4		11	12	3,7	92	Sangat Tinggi
2	Guru menyampaikan manfaat mempelajari materi yang akan dibahas		3	4	4		11	12	3,7	92	Sangat Tinggi
3	Guru menjelaskan tujuan dari pembelajaran yang akan dicapai		3	3	4		10	12	3,3	83	Sangat Tinggi
Kegiatan Inti											
1	Guru menyampaikan materi bangun datar segitiga		4	4	4		12	12	4,0	100	Sangat Tinggi
2	Guru membimbing siswa dalam memahami materi yang diajarkan		4	4	4		12	12	4,0	100	Sangat Tinggi
3	Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok		4	4	4		12	12	4,0	100	Sangat Tinggi
4	Guru menjadi juri dalam permainan ular tangga		3	3	4		10	12	3,3	83	Sangat Tinggi
5	Guru membimbing siswa dalam berdiskusi menyelesaikan masalah yang diberikan		4	4	4		12	12	4,0	100	Sangat Tinggi
6	Guru melatih siswa untuk berani mempresentasikan hasil kerja kelompoknya		3	3	3		9	12	3,0	75	Tinggi
7	Guru mengevaluasi diskusi kelompok.		4	4	4		12	12	4,0	100	Sangat Tinggi
Penutup											
1	Guru melakukan evaluasi secara individu		3	3	3		9	12	3,0	75	Tinggi
2	Guru menyampaikan materi yang akan dipelajari pertemuan berikutnya		3	3	4		10	12	3,3	83	Sangat Tinggi
3	Guru menutup kegiatan pembelajaran		4	4	4		12	12	4,0	100	Sangat Tinggi
JUMLAH			57	59	62		Persentase = Skor Total /Skor max × 100%				
SKOR MAKSIMUM			64	64	64						
RATA-RATA			3,6	3,7	3,9						
PERSENTASE			89	92	97						
KATEGORI			Sangat Tinggi	Sangat Tinggi	Sangat Tinggi						

No	AKTIVITAS SISWA	Skor Pertemuan ke-					Jumlah	Skor Maksimum	Rata Rata	Persentase	Kategori
		1	2	3	4	5					
A Kesiapan siswa untuk menerima materi pelajaran											
1	Masuk kelas tepat waktu		27	27	27		81	81	27,0	100	Sangat Tinggi
2	Menyiapkan perlengkapan belajar		20	22	27		69	81	23,0	85	Sangat Tinggi
3	Tidak melakukan pekerjaan lain yang akan mengganggu proses belajar		21	22	19		62	81	20,7	77	Tinggi
B Antusiasme siswa dalam mengikuti kegiatan kelompok											
1	Menyimak seluruh informasi yang disampaikan oleh guru		24	25	25		74	81	24,7	91	Sangat Tinggi
2	Tidak mengobrol dengan teman dalam kelompok kecuali membahas bahan pelajaran		22	22	23		67	81	22,3	83	Sangat Tinggi
3	Memberikan tanggapan terhadap apa yang disampaikan oleh guru		10	20	22		52	81	17,3	64	Sedang
C Aktivitas siswa dalam kegiatan diskusi Kelompok											
1	Mengajukan pendapat pada saat diskusi kelompok		10	18	21		49	81	16,3	60	Sedang
2	Melaksanakan diskusi kelompok sampai batas waktu yang ditentukan		26	27	25		78	81	26,0	96	Sangat Tinggi
3	Memperlihatkan hasil diskusi kelompok pada guru		10	27	27		64	81	21,3	79	Tinggi
D Aktivitas siswa dalam menggunakan media pembelajaran ular tangga											
1	Mengerjakan soal yang tertera pada kotak permainan ular tangga		27	27	26		80	81	26,7	99	Sangat Tinggi
2	Memastikan semua anggota kelompok sudah menguasai materi pada soal yang didapat pada kotak permainan ular tangga		18	20	22		60	81	20,0	74	Tinggi
3	Menanyakan hal-hal yang belum dipahami pada soal yang tertera pada kotak permainan ular tangga		21	22	25		68	81	22,7	84	Sangat Tinggi
E Menanyakan hal-hal yang belum dipahami pada LKPD											
1	Mengerjakan LKPD yang diberikan		27	27	27		81	81	27,0	100	Sangat Tinggi
2	Mengacungkan tangan untuk maju menjawab pertanyaan dari guru		13	13	25		51	81	17,0	63	Sedang
3	Memberi tanggapan atas jawaban dari soal-soal yang telah dikerjakan oleh temannya		15	18	20		53	81	17,7	65	Sedang
F Partisipasi siswa dalam menutup kegiatan pembelajaran											
1	Membuat kesimpulan materi yang telah diberikan		27	27	24		78	81	26,0	96	Sangat Tinggi
2	Memperbaiki atau menambah kesimpulan temannya jika kesimpulan temannya masih kurang lengkap		14	20	16		50	81	16,7	62	Sedang
3	Mencatat kesimpulan atau rangkuman materi yang diberikan		27	27	26		80	81	26,7	99	Sangat Tinggi
JUMLAH			359	411	427		Persentase = Skor Total /Skor max × 100%				
SKOR MAKSIMUM			486	486	486						
RATA-RATA			19,9	22,8	23,7						
PERSENTASE			74	85	88						
KATEGORI			Tinggi	Sangat Tinggi	Sangat Tinggi						

Lampiran 15 Hasil Analisis Aktivitas Guru dan Siswa Kelas Kontrol

No	AKTIVITAS GURU	Skor Pertemuan ke-					Jumlah	Skor Maksimum	Rata Rata	Persentase	Kategori
		1	2	3	4	5					
A Persiapan											
1	Guru menyiapkan perangkat pembelajaran		3	4	4		11	12	3,7	92	Sangat Tinggi
2	Guru menyiapkan media pembelajaran dan alat bantu pembelajaran.		3	3	4		10	12	3,3	83	Tinggi
3	Guru menyiapkan siswa secara psikis dan fisik untuk mengikuti proses pembelajaran		3	3	4		10	12	3,3	83	Tinggi
B KEGIATAN BELAJAR MENGAJAR											
Pendahuluan											
1	Guru mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang mengaitkan pengetahuan sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari		3	3	4		10	12	3,3	83	Tinggi
2	Guru menyampaikan manfaat mempelajari materi yang akan dibahas		3	3	4		10	12	3,3	83	Tinggi
3	Guru menjelaskan tujuan dari pembelajaran yang akan dicapai		3	3	4		10	12	3,3	83	Tinggi
Kegiatan Inti											
1	Guru menyampaikan materi bangun datar segitiga		4	4	4		12	12	4,0	100	Sangat Tinggi
2	Guru membimbing siswa dalam memahami materi yang diajarkan		4	4	4		12	12	4,0	100	Sangat Tinggi
3	Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok		4	4	4		12	12	4,0	100	Sangat Tinggi
4	Guru menjadi juri dalam permainan ular tangga		0	0	0		0	12	0,0	0	Rendah
5	Guru membimbing siswa dalam berdiskusi menyelesaikan masalah yang diberikan		4	4	4		12	12	4,0	100	Sangat Tinggi
6	Guru melatih siswa untuk berani mempresentasikan hasil kerja kelompoknya		4	4	4		12	12	4,0	100	Sangat Tinggi
7	Guru mengevaluasi diskusi kelompok.		4	4	4		12	12	4,0	100	Sangat Tinggi
Penutup											
1	Guru melakukan evaluasi secara individu		3	4	4		11	12	3,7	92	Sangat Tinggi
2	Guru menyampaikan materi yang akan dipelajari pertemuan berikutnya		3	3	4		10	12	3,3	83	Tinggi
3	Guru menutup kegiatan pembelajaran		4	3	4		11	12	3,7	92	Sangat Tinggi
JUMLAH			52	53	60						
SKOR MAKSIMUM			64	64	64						
RATA-RATA			3,3	3,3	3,8						
PERSENTASE			81	83	94		Persentase = Skor Total /Skor max × 100%				
KATEGORI			Sangat Tinggi	Sangat Tinggi	Sangat Tinggi						

No	AKTIVITAS SISWA	Skor Pertemuan ke-					Jumlah	Skor Maksimum	Rata Rata	Persentase	Kategori
		1	2	3	4	5					
A Kesiapan siswa untuk menerima materi pelajaran											
1	Masuk kelas tepat waktu		23	23	23		69	69	23,0	100	Sangat Tinggi
2	Menyiapkan perlengkapan belajar		16	16	19		51	69	17,0	74	Tinggi
3	Tidak melakukan pekerjaan lain yang akan mengganggu proses belajar		13	15	16		44	69	14,7	64	Sedang
B Antusiasme siswa dalam mengikuti kegiatan kelompok											
1	Menyimak seluruh informasi yang disampaikan oleh guru		16	16	19		51	69	17,0	74	Tinggi
2	Tidak mengobrol dengan teman dalam kelompok kecuali membahas bahan pelajaran		15	12	17		44	69	14,7	64	Sedang
3	Memberikan tanggapan terhadap apa yang disampaikan oleh guru		10	12	12		34	69	11,3	49	Rendah
C Aktivitas siswa dalam kegiatan diskusi Kelompok											
1	Mengajukan pendapat pada saat diskusi kelompok		15	12	16		43	69	14,3	62	Sedang
2	Melaksanakan diskusi kelompok sampai batas waktu yang ditentukan		18	18	19		55	69	18,3	80	Tinggi
3	Memperlihatkan hasil diskusi kelompok pada guru		15	15	16		46	69	15,3	67	Sedang
D Aktivitas siswa dalam menggunakan media pembelajaran ular tangga											
1	Mengerjakan soal yang tertera pada kotak permainan ular tangga		0	0	0		0	69	0,0	0	Rendah
2	Memastikan semua anggota kelompok sudah menguasai materi pada soal yang didapat pada kotak permainan ular tangga		0	0	0		0	69	0,0	0	Rendah
3	Menanyakan hal-hal yang belum dipahami pada soal yang tertera pada kotak permainan ular tangga		0	0	0		0	69	0,0	0	Rendah
E Menanyakan hal-hal yang belum dipahami pada LKPD											
1	Mengerjakan LKPD yang diberikan		15	15	23		53	69	17,7	77	Tinggi
2	Mengajukan tangan untuk maju menjawab pertanyaan dari guru		10	13	11		34	69	11,3	49	Rendah
3	Memberi tanggapan atas jawaban dari soal-soal yang telah dikerjakan oleh temannya		5	10	11		26	69	8,7	38	Rendah
F Partisipasi siswa dalam menutup kegiatan pembelajaran											
1	Membuat kesimpulan materi yang telah diberikan		10	18	23		51	69	17,0	74	Tinggi
2	Memperbaiki atau menambah kesimpulan temannya jika kesimpulan temannya masih kurang lengkap		8	13	19		40	69	13,3	58	Sedang
3	Mencatat kesimpulan atau rangkuman materi yang diberikan		15	17	19		51	69	17,0	74	Tinggi
JUMLAH			204	225	263						
SKOR MAKSIMUM			414	414	414						
RATA-RATA			11,3	12,5	14,6						
PERSENTASE			49	54	64		Persentase = Skor Total /Skor max × 100%				
KATEGORI			Rendah	Sedang	Sedang						

Lampiran 16 Surat Izin Prasurey

10/06/23, 07.36

IZIN PRASUREY



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iaim@metrouniv.ac.id

Nomor : B-2775/In.28/J/TL.01/05/2023
 Lampiran : -
 Perihal : **IZIN PRASUREY**

Kepada Yth.,
 Kepala SD NEGERI 3 SIDODADI
 di-

Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dalam rangka penyelesaian Tugas Akhir/Skripsi, mohon kiranya Saudara berkenan memberikan izin kepada mahasiswa kami, atas nama :

Nama : **DINDA MARLIANA**
 NPM : 2001031010
 Semester : 6 (Enam)
 Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
 Judul : **PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN TERHADAP
 KEMAMPUAN KOGNITIF DAN MINAT BELAJAR
 MATEMATIKA SISWA KELAS IV SD NEGERI 3
 SIDODADI**

untuk melakukan prasurey di SD NEGERI 3 SIDODADI, dalam rangka menyelesaikan Tugas Akhir/Skripsi.

Kami mengharapkan fasilitas dan bantuan Saudara untuk terselenggaranya prasurey tersebut, atas fasilitas dan bantuannya kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Metro, 31 Mei 2023
 Ketua Jurusan,



Dr. Siti Annisah, M.Pd
 NIP 19800607 200312 2 003



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iaim@metrouniv.ac.id

Nomor : B-6039/In.28/J/TL.01/12/2023
Lampiran : -
Perihal : IZIN PRASURVEY

Kepada Yth.,
KEPALA SD NEGERI 1 SIDODADI
di-
Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dalam rangka penyelesaian Tugas Akhir/Skripsi, mohon kiranya Saudara berkenan memberikan izin kepada mahasiswa kami, atas nama :

Nama : DINDA MARLIANA
NPM : 2001031010
Semester : 7 (Tujuh)
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul : PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN
ULAR TANGGA TERHADAP KEMAMPUAN KOGNITIF DAN
MINAT BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS IV SDN 1
SIDODADI

untuk melakukan prasurvey di SD NEGERI 1 SIDODADI, dalam rangka menyelesaikan Tugas Akhir/Skripsi.

Kami mengharapkan fasilitas dan bantuan Saudara untuk terselenggaranya prasurvey tersebut, atas fasilitas dan bantuannya kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Metro, 26 Desember 2023
Ketua Jurusan,



Dr. Siti Annisah, M.Pd
NIP 19800607 200312 2 003

Lampiran 17 Surat Balasan Izin Prasurvey



PEMERINTAH KABUPATEN LAMPUNG TIMUR
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UPTD SDN 3 SIDODADI

Jalan Batanghari Desa Sidodadi Kecamatan Pekalongan Kode Pos 34391

Nomor : 800/076/SD.21/VI/2023
 Lampiran : -
 Perihal : Pemberian Izin Penelitian

Kepada Yth.
 Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
 Metro Lampung
 di-
tempat

Dengan Hormat
 Menindaklanjuti surat dari Perguruan Tinggi Institut Agama Islam Negeri Metro
 Nomor : B-2775/In.28/J/TL.01/05/2023 tentang permohonan Izin Prasurvey atas
 nama :

Nama : DINDA MARLIANA
 NPM : 2001031010
 Semester : 6 (enam)
 Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Sehubungan dengan hal tersebut kami memberikan izin kepada mahasiswa saudara
 untuk melengkapi data sebagai bahasan penelitian mahasiswa tersebut.

Demikian surat ini kami sampaikan dan dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.
 Atas kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.

Sidodadi, 10 Juni 2023
 Kepala UPTD SDN 3 Sidodadi

 SUNIYAH, S.Pd.
 NIP. 19640811 198403 2 002



**PEMERINTAH KABUPATEN LAMPUNG TIMUR
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UPTD SEKOLAH DASAR NEGERI 1 SIDODADI
KECAMATAN PEKALONGAN**

Alamat : Desa Sidodadi Kecamatan Pekalongan Kab. Lampung Timur Kode Pos 34391

Nomor : 420/112/UPTD.SD-19/V/2024 Sidodadi, 28 Desember 2024
Lampiran : -
Perihal : Balasan Izin Prasurvey

Kepada Yth.
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Metro Lampung
di-
tempat

Dengan Hormat

Menindaklanjuti surat dari Perguruan Tinggi Institut Agama Islam Negeri Metro
Nomor: B-6039/In.28/J/TL.01/12/2023 tentang permohonan Izin Prasurvey atas nama:

Nama	Dinda Marlina
NPM	2001031010
Jurusan/Prodi	Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Semester	VIII (Delapan)

Sehubungan dengan hal tersebut kami memberikan izin kepada mahasiswa saudara
untuk melengkapi data sebagai bahasan penelitian mahasiswa tersebut.

Demikian surat ini kami sampaikan dan dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.
Atas kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.



Lampiran 18 Surat Bimbingan Skripsi

4/23/24, 7:58 PM

Bimbingan Skripsi



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iaim@metrouniv.ac.id

Nomor : B-1090/In.28.1/J/TL.00/02/2024
 Lampiran : -
 Perihal : **SURAT BIMBINGAN SKRIPSI**

Kepada Yth.,
 Firma Andrian (Pembimbing 1)
 (Pembimbing 2)
 di-

Tempat
Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dalam rangka penyelesaian Studi, mohon kiranya Bapak/Ibu bersedia untuk membimbing mahasiswa :

Nama : **DINDA MARLIANA**
 NPM : 2001031010
 Semester : 8 (Delapan)
 Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
 Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
 Judul : **PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA TERHADAP KEMAMPUAN KOGNITIF DAN MINAT BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS IV SDN 3 SIDODADI**

Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Dosen Pembimbing membimbing mahasiswa sejak penyusunan proposal s/d penulisan skripsi dengan ketentuan sebagai berikut :
 - a. Dosen Pembimbing 1 bertugas mengarahkan judul, outline, alat pengumpul data (APD) dan memeriksa BAB I s/d IV setelah diperiksa oleh pembimbing 2;
 - b. Dosen Pembimbing 2 bertugas mengarahkan judul, outline, alat pengumpul data (APD) dan memeriksa BAB I s/d IV sebelum diperiksa oleh pembimbing 1;
2. Waktu menyelesaikan skripsi maksimal 2 (semester) semester sejak ditetapkan pembimbing skripsi dengan Keputusan Dekan Fakultas;
3. Mahasiswa wajib menggunakan pedoman penulisan karya ilmiah edisi revisi yang telah ditetapkan dengan Keputusan Dekan Fakultas;

Demikian surat ini disampaikan, atas kesediaan Bapak/Ibu diucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Metro, 13 Februari 2024
 Ketua Jurusan,



Dr. Siti Annisah, M.Pd

Lampiran 19 Surat Izin Research

4/23/24, 7:59 PM

IZIN RESEARCH



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iaim@metrouniv.ac.id

Nomor : B-1164/In.28/D.1/TL.00/02/2024
 Lampiran : -
 Perihal : **IZIN RESEARCH**

Kepada Yth.,
 KEPALA SDN 3 SIDODADI
 di-
 Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Sehubungan dengan Surat Tugas Nomor: B-1165/In.28/D.1/TL.01/02/2024, tanggal 16 Februari 2024 atas nama saudara:

Nama : **DINDA MARLIANA**
 NPM : 2001031010
 Semester : 8 (Delapan)
 Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Maka dengan ini kami sampaikan kepada KEPALA SDN 3 SIDODADI bahwa Mahasiswa tersebut di atas akan mengadakan research/survey di SDN 3 SIDODADI, dalam rangka meyelesaikan Tugas Akhir/Skripsi mahasiswa yang bersangkutan dengan judul "PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA TERHADAP KEMAMPUAN KOGNITIF DAN MINAT BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS IV SDN 3 SIDODADI".

Kami mengharapkan fasilitas dan bantuan Bapak/Ibu untuk terselenggaranya tugas tersebut, atas fasilitas dan bantuannya kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Metro, 16 Februari 2024
 Wakil Dekan Akademik dan
 Kelembagaan,



Dra. Isti Fatonah MA
 NIP 19670531 199303 2 003

5/14/24, 9:24 AM

IZIN RESEARCH



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iaim@metrouniv.ac.id

Nomor : B-2153/In.28/D.1/TL.00/05/2024
Lampiran : -
Perihal : **IZIN RESEARCH**

Kepada Yth.,
KEPALA SDN 1 SIDODADI
di-
Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Sehubungan dengan Surat Tugas Nomor: B-2154/In.28/D.1/TL.01/05/2024, tanggal 14 Mei 2024 atas nama saudara:

Nama : **DINDA MARLIANA**
NPM : 2001031010
Semester : 8 (Delapan)
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Maka dengan ini kami sampaikan kepada KEPALA SDN 1 SIDODADI bahwa Mahasiswa tersebut di atas akan mengadakan research/survey di SDN 1 SIDODADI, dalam rangka meyelesaikan Tugas Akhir/Skripsi mahasiswa yang bersangkutan dengan judul "PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA TERHADAP KEMAMPUAN KOGNITIF DAN MINAT BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS IV SDN 3 SIDODADI".

Kami mengharapkan fasilitas dan bantuan Bapak/Ibu untuk terselenggaranya tugas tersebut, atas fasilitas dan bantuannya kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Metro, 14 Mei 2024
Wakil Dekan Akademik dan
Kelembagaan,



Dra. Isti Fatonah MA
NIP 19670531 199303 2 003

Lampiran 20 Balasan Izin Research



PEMERINTAH KABUPATEN LAMPUNG TIMUR
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UPTD SDN 3 SIDODADI

Alamat : Jalan Batanghari Desa Sidodadi Kec. Pehalangan Kode Pos 34191 Email ; sdn3sidodadipehalangan@gmail.com

Nomor : 800/40/SD.21/III/2024
Lampiran : -
Perihal : Balasan Izin Research

Sidodadi, 05 Maret 2024

Dengan hormat,

Berdasarkan surat dengan nomor : B-1165/In.28/D.1/TL.01/02/2024 tertanggal 16 Februari 2024 Balasan Izin Research. Bersama ini kami menyatakan dan memberikan izin kepada mahasiswa :

Nama : Dinda Marlina
NPM : 2001031010
Jurusan/Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Semester : VIII (Delapan)

Untuk melaksanakan research dikelas IV UPTD SDN 3 SIDODADI. Demikian surat ini kami sampaikan. Atas perhatiannya dan Kerjasama yang diberikan kami ucapkan terimakasih.



Kepala UPTD SDN 3 Sidodadi

RIYAH, S.Pd
NIP. 19640811 198403 2 002



**PEMERINTAH KABUPATEN LAMPUNG TIMUR
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UPTD SEKOLAH DASAR NEGERI 1 SIDODADI
KECAMATAN PEKALONGAN**

Alamat : Desa Sidodadi Kecamatan Pekalongan Kab. Lampung Timur Kode Pos 34391

Nomor : 420/112/UPTD.SD-19/V/2024 Sidodadi, 16 Mei 2024
Lampiran : -
Perihal : Balasan Izin Research

Dengan hormat,

Berdasarkan Surat Izin Research dengan nomor: B-2153/In.28/D.1/TL.00/05/2024 tertanggal 14 Mei 2024. Bersama ini kami menyatakan dan memberikan izin kepada mahasiswa:

Nama : Dinda Marlina
NPM : 2001031010
Jurusan/Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Semester : VIII (Delapan)

Untuk melaksanakan research dikelas IV UPTD SDN 1 SIDODADI. Demikian surat ini kami sampaikan. Atas perhatiannya dan Kerjasama yang diberikan kami ucapkan terimakasih.

Kepala UPTD SDN 1 Sidodadi



KHOMSIATUN, S.Pd.I
NIP. 19640804 198403 2 003

Lampiran 21 Surat Tugas

2/19/24, 7:08 AM

SURAT TUGAS



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iaim@metrouniv.ac.id

SURAT TUGAS

Nomor: B-1165/In.28/D.1/TL.01/02/2024

Wakil Dekan Akademik dan Kelembagaan Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Metro, menugaskan kepada saudara:

Nama : **DINDA MARLIANA**
NPM : 2001031010
Semester : 8 (Delapan)
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

- Untuk :
1. Mengadakan observasi/survey di SDN 3 SIDODADI, guna mengumpulkan data (bahan-bahan) dalam rangka menyelesaikan penulisan Tugas Akhir/Skripsi mahasiswa yang bersangkutan dengan judul "PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA TERHADAP KEMAMPUAN KOGNITIF DAN MINAT BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS IV SDN 3 SIDODADI".
 2. Waktu yang diberikan mulai tanggal dikeluarkan Surat Tugas ini sampai dengan selesai.

Kepada Pejabat yang berwenang di daerah/instansi tersebut di atas dan masyarakat setempat mohon bantuannya untuk kelancaran mahasiswa yang bersangkutan, terima kasih.

Dikeluarkan di : Metro
Pada Tanggal : 16 Februari 2024

Wakil Dekan Akademik dan
Kelembagaan,



Dra. Isti Fatonah MA
NIP 19670531 199303 2 003



5/14/24, 9:23 AM

SURAT TUGAS



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iaim@metrouniv.ac.id

SURAT TUGAS

Nomor: B-2154/In.28/D.1/TL.01/05/2024

Wakil Dekan Akademik dan Kelembagaan Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Metro, menugaskan kepada saudara:

Nama : **DINDA MARLIANA**
NPM : 2001031010
Semester : 8 (Delapan)
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

- Untuk :
1. Mengadakan observasi/survey di SDN 1 SIDODADI, guna mengumpulkan data (bahan-bahan) dalam rangka menyelesaikan penulisan Tugas Akhir/Skripsi mahasiswa yang bersangkutan dengan judul "PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA TERHADAP KEMAMPUAN KOGNITIF DAN MINAT BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS IV SDN 3 SIDODADI".
 2. Waktu yang diberikan mulai tanggal dikeluarkan Surat Tugas ini sampai dengan selesai.

Kepada Pejabat yang berwenang di daerah/instansi tersebut di atas dan masyarakat setempat mohon bantuannya untuk kelancaran mahasiswa yang bersangkutan, terima kasih.

Dikeluarkan di : Metro
Pada Tanggal : 14 Mei 2024

Wakil Dekan Akademik dan
Kelembagaan,




Dra. Isti Fatonah MA
NIP 19670531 199303 2 003

Mengetahui,
Pejabat Setempat

[Signature]
ELHOMSIATUN, S.Pd.
NIP. 196408041984032003

Lampiran 22 Surat Telah Melaksanakan Research

	<p>PEMERINTAH KABUPATEN LAMPUNG TIMUR DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN UPTD SDN 3 SIDODADI</p>
<p><i>Alamat : Jalan Batanghari Desa Sidodadi Kec. Pehalangan Kode Pos 34191 Email : sdn3sidodadipehalangan@gmail.com</i></p>	
<p>Nomor : 800/40/SD.21/III/2024 Lampiran : - Perihal : Keterangan Pelaksanaan Research</p>	<p>Sidodadi, 21 Mei 2024</p>
<p>Dengan hormat, Berdasarkan Surat Tugas dengan nomor : B-1165/In.28/D.1/TL.01/02/2024 tertanggal 16 Februari 2024 yang diajukan kepada kami atas nama:</p> <p style="margin-left: 40px;"> Nama : Dinda Marlina NPM : 2001031010 Jurusan/Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Semester : VIII (Delapan)</p> <p>Maka dengan ini kami sampaikan bahwa mahasiswa tersebut telah melaksanakan RESEARCH dan kegiatan-kegiatan lain yang berkaitan dengan kegiatan tersebut. Dengan demikian surat ini agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya. Atas perhatiannya dan Kerjasama yang diberikan kami ucapkan terimakasih.</p>	
<div style="display: flex; align-items: center;">  <div> <p>Kepala UPTD SDN 3 Sidodadi</p>  <p>SUTIYA H, S.Pd NIP. 19640811 198403 2 002</p> </div> </div>	



**PEMERINTAH KABUPATEN LAMPUNG TIMUR
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UPTD SEKOLAH DASAR NEGERI 1 SIDODADI
KECAMATAN PEKALONGAN**

Alamat : Desa Sidodadi Kecamatan Pekalongan Kab. Lampung Timur Kode Pos 34391

Nomor : 420/112/UPTD.SD-19/V/2024
Lampiran : -
Perihal : Keterangan Pelaksanaan Research

Sidodadi, 21 Mei 2024

Kepada Yth.
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Metro Lampung
di-
tempat

Dengan Hormat

Menindaklanjuti Surat Tugas Nomor: B-2154/In.28/D.1/TL.01/05/2024 Yang diajukan kepada kami atas nama :

Nama	Dinda Marlina
NPM	2001031010
Jurusan/Prodi	Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Semester	VIII (Delapan)

Maka dengan ini kami sampaikan bahwa mahasiswa tersebut sudah melakukan RESEARCH dan kegiatan-kegiatan lain yang berkaitan dengan kegiatan tersebut.

Dengan demikian surat ini agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya. Atas kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.



Lampiran 23 Bukti Bebas Pustaka Program Studi PGMI



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id

BUKTI BEBAS PUSTAKA PROGRAM STUDI PGMI

Yang bertanda tangan di bawah ini menerangkan bahwa :

Nama : DINDA MARLIANA
NPM : 2001031010
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Judul Skripsi : PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN ULAR
TANGGA TERHADAP KEMAMPUAN KOGNITIF DAN MINAT
BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS IV SDN 3 SIDODADI

Bahwa yang namanya tersebut di atas, benar-benar telah menyelesaikan bebas pustaka Program Studi pada Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro.

Demikian keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Metro, 10 juni 2024
Ketua Program Studi PGMI



Lampiran 24 Surat Keterangan Bebas Pustaka Perpustakaan



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
UNIT PERPUSTAKAAN**

NPP: 1807062F0000001

Jalan Ki Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telp (0725) 41507; Faks (0725) 47296; Website: digilib.metrouniv.ac.id; pustaka.iain@metrouniv.ac.id

**SURAT KETERANGAN BEBAS PUSTAKA
Nomor : P-627/In.28/S/U.1/OT.01/06/2024**

Yang bertandatangan di bawah ini, Kepala Perpustakaan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro Lampung menerangkan bahwa :

Nama : DINDA MARLIANA
NPM : 2001031010
Fakultas / Jurusan : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan / PGMI

Adalah anggota Perpustakaan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro Lampung Tahun Akademik 2023/2024 dengan nomor anggota 2001031010

Menurut data yang ada pada kami, nama tersebut di atas dinyatakan bebas administrasi Perpustakaan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro Lampung.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat, agar dapat dipergunakan seperlunya.

Metro, 10 Juni 2024
Kepala Perpustakaan

Dr. As'ad, S. Ag., S. Hum., M.H., C.Me.
NIP.19750505 200112 1 002

Lampiran 25 Lembar Konsultasi Bimbingan Skripsi



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id

KARTU KONSULTASI BIMBINGAN PROPOSAL MAHASISWA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
IAIN METRO

Nama : Dinda Marlina
 NPM : 2001031010

Program Studi : PGMI
 Semester : VII

No	Hari/ Tanggal	Pembimbing	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
1.	Jumat, 22 Dg 2023		Penulisan hipotesis Penyusunan rubrik penilaian Uji hipotesis	
2.	Senin, 28-12-2023		Kriteria penilaian gabaiti Soal pre test dan post test gabaiti sesuai saran - tambah gambar pada soal - ukuran lebih logis - Modul ajar profil pelajar pancasila yg diambil sesuai dengan TP, dinilai untuk penilaian silabus. - Target peserta didik tipikal / reguler - Metode pembelajaran permainan lebih terapan. - Kegiatan pembelajaran perhatikan kesesuaian indikator - Tambah penilaian pengetahuan - Outline disesuaikan buku pedoman hal. 36	

Mengetahui
Ketua Program Studi PGMI



Dr. Siti Anisah, M.Pd
 NIP. 198006072003122003

Dosen Pembimbing

Firma Andrian, M.Pd
 NIP. 155207022027212025



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id

**KARTU KONSULTASI BIMBINGAN PROPOSAL MAHASISWA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
IAIN METRO**

Nama : Dinda Marliana
NPM : 2001031010

Program Studi : PGMI
Semester : VII


No	Hari/ Tanggal	Pembimbing	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
1.	Selasa, 16 Januari 2024		Acc outline Acc APP	

Mengetahui
Kepala Program Studi PGMI



Dr. Siti Annisah, M.Pd
NIP. 198006072003122003

Dosen Pembimbing



Firma Andrian, M.Pd
NIP. 197307022023212029

Scanned with CamScanner



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iaim@metrouniv.ac.id

KARTU KONSULTASI BIMBINGAN PROPOSAL MAHASISWA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
IAIN METRO

Nama : Dinda Marlina
NPM : 2001031010

Program Studi : PGMI
Semester : VIII

No	Hari/Tanggal	Pembimbing	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
1	Senin, 06-Mei 2024		Cek silabus, lihat kembali TP. mengenai kelibig & lar seperti ada di ct sop.	
2	Senin, 13 Mei 2024		Selesaikan uji hipotesis ①. Kemampuan kognitif ②. pengaruh kemampuan kognitif dan minat belajar terhadap	
3	Jum'at 17 Mei 2024		Can signifikan kognitif 1. Uji t Media → Hasil Belajar 2. Uji t Media → Minat 3. Manova Media → kognitif + Minat Selesaikan Hasil Observasi dan Pembahasan Pembahasan membandingkan hasil penelitian terhadap hasil penelitian orang lain atau teori	

Mengesah
Ketua Program Studi PGMI



Dosen Pembimbing


Firma Andrian, M.Pd
NIP. 195304022023212025



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id

**KARTU KONSULTASI BIMBINGAN PROPOSAL MAHASISWA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
IAIN METRO**

Nama : Dinda Marlina
NPM : 2001031010

Program Studi : PGMI
Semester : VII

No	Hari/ Tanggal	Pembimbing	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
	Jenin, 3 Juni 2021		<ul style="list-style-type: none"> - Pada hasil observasi halaman 100 - 112 berikan kategori ✓ - Pada pembahasan landing page hasil penelitian dengan teori / hasil penelitian orang lain (jurnal / procdng) - Kesimpulan ditulis dengan numerik sesuai format ✓ jumlah hipotesis - Serin serin variabel. ✓ - Berikan alasan peneliti lebih kontrol, akreditasi seluruh keutuhan yg dipakar, ✓ kemampuan awal siswa. - Penulisan abstrak serin serin dgn pedoman penulisan ✓ 	

Mengetahui,
Ketua Program Studi PGMI



Dr. Siti Amisati, M.Pd
NIP. 19800607 2003122 003

Dosen Pembimbing


Firma Andrian, M.Pd
NIP. 195307022013212020

dengan CamScanner



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id

**KARTU KONSULTASI BIMBINGAN PROPOSAL MAHASISWA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
IAIN METRO**

Nama : Dinda Marlina
NPM : 2001031010

Program Studi : PGMI
Semester : VII

No	Hari/ Tanggal	Pembimbing	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
	Senin, 10 Juni 2024		ACC Ujian Munggojeh	

Mengotakan
Ketua Program Studi PGMI



Dr. Siti Annisah, M.Pd
NIP. 198906072003122003

Dosen Pembimbing

Firma Andrian, M.Pd
NIP. (2)3070270232023

Lampiran 26 Dokumentasi



Gambar 9 Kegiatan Pretest Kelas Eksperimen



Gambar 10 Kegiatan Pretest Kelas Kontrol



Gambar 11 Kegiatan Diskusi Kelompok di Kelas Eksperimen



Gambar 12 Kegiatan Pengerjaan LKPD di Kelas Kontrol



Gambar 13 Kegiatan Permainan Ular Tangga : Siswa Menjalankan Bidak



Gambar 14 Kegiatan Permainan Ular Tangga : Siswa Mengambil Kotak Soal



Gambar 15 Guru (Peneliti) Menjadi Juri dalam Permainan Ular Tangga

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Dinda Marlina lahir pada tanggal 5 Maret 2002 di Pekalongan Lampung Timur. Putri pasangan dari Bapak Sukarso Sibek dan Ibu Narsiyati merupakan anak ke dua dari dua bersaudara. Bertempat tinggal di Dusun III Sidodadi Kecamatan Pekalongan Kabupaten Lampung Timur Provinsi Lampung. Pendidikan yang pernah di tempuh ; Sekolah Dasar di SDN 3 Sidodadi pada tahun 2008 kemudian lulus pada tahun 2014 ; Kemudian melanjutkan ke SMP Negeri 2 Pekalongan dan lulus pada tahun 2017 ; meneruskan Pendidikan ke SMK Negeri 3 Metro dan lulus pada tahun 2020. Kemudian penulis tercatat sebagai mahasiswa Institut Agama Islam Negeri Metro pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) pada tahun 2020. Dengan ketekunan dan mempunyai motivasi yang tinggi untuk terus belajar dan berusaha, penulis telah berhasil menyelesaikan skripsi ini. Semoga dengan penulisan skripsi ini mampu memberikan kontribusi positif bagi dunia pendidikan. Akhir kata penulis mengucapkan rasa syukur yang sebesar-besarnya atas terselesaikannya skripsi yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Ular Tangga Terhadap Kemampuan Kognitif dan Minat Belajar Siswa Kelas IV SDN 3 Sidodadi”