

SKRIPSI

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA *EDUCATION GAME SNAKE LADDER* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA
MATERI PENYAJIAN DATA**

**OLEH:
RESHILIA KHAYA NURIALITA
NPM :1801041033**



**Program Studi Pendidikan Matematika
Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan**

**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) METRO
1445 H/2024 M**

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA *EDUCATION GAME SNAKE LADDER* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA
MATERI PENYAJIAN DATA**

Diajukan Untuk Memenuhi Tugas Dan Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan Matematika

Oleh:
RESHILIA KHAYA NURIALITA
NPM. 1801041033

Pembimbing: Sri Wahyuni, M.Pd
NIP: 19900924 2023212043

Program Studi: Pendidikan Matematika
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) METRO
1445 H/2024 M

PERSETUJUAN

Judul : Efektivitas Penggunaan Media *Education Game Snake Ladder*
Terhadap Hasil Belajar Siswa Materi Penyajian Data
Nama : Reshilia Khaya Nurialita
NPM : 1801041033
Prodi : Tadris Matematika
Fakultas : Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK)

DISETUJUI

Untuk diajukan dalam sidang Munaqosyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
IAIN Metro

Metro, November 2023
Pembimbing



Sri Wahyuni, M.Pd
NIP: 19900924 2023212043



**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

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

NOTA DINAS

Nomor :
Lampiran : 1 (Satu) Berkas
Perihal : Pengajuan Sidang Munaqosyah

Kepada Yth.,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro
di Metro

Assalamu'alaikum Wr.Wb

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

Nama : Reshilia Khaya Nurialita
NPM : 1801041033
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Prodi : Tadris Matematika
Yang berjudul : EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA *EDUCATION GAME SNAKE LADDER* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA MATERI PENYAJIAN DATA

Sudah kami setujui 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 Prodi Tadris Matematika

Endah Wulantina, M.Pd
NIP. 19911222 201903 2 010

Metro, November 2023
Dosen Pembimbing

Sri Wahyuni, M.Pd
NIP. 19900924 2023212043



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

PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

No: B - 0016 / M - 20 - 1 / D / PP - 00.9 / 01 / 2024

Skripsi dengan judul: EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA *EDUCATION GAME SNAKE LADDER* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA MATERI PENYAJIAN DATA, disusun oleh: Reshilia Khaya Nurialita, NPM: 1801041033, Program Studi: Tadris Matematika telah diujikan dalam sidang munaqosyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan pada hari/tanggal: Rabu, 27 Desember 2023.

TIM PENGUJI

Ketua/Moderator : Sri Wahyuni, M.Pd
Penguji I : Pika Merliza, M.Pd
Penguji II : Juitaning Mustika, M.Pd
Sekretaris : Dwi Laila Sulistiowati, M.Pd



Mengetahui
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



Dr. Zahairi, M.Pd

NIP. 19620612 198903 1 006

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA EDUCATION GAME SNAKE
LADDER TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA
MATERI PENYAJIAN DATA**

Reshilia Khaya Nurialita
Jurusan Tadris Matematika
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
e-mail: rereyy9@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar siswa di SMP Negeri 2 Batanghari Lampung timur. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan media *education game snake ladder* dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Pengujian dilakukan dengan menggunakan kelas eksperimen dan kelas kontrol. Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas VII SMP Negeri 2 Batanghari.

Metode penelitian yang digunakan adalah *quasi experimental design* dengan desain *posttest only control design*. Populasi penelitian ini adalah semua siswa kelas VII SMP Negeri 2 batanghari yang terdiri dari dua kelas. Pengambilan sampel dilakukan dengan metode random sampling. Kelas VII 1 sebagai kelas eksperimen dan VII 2 sebagai kelas kontrol. Instrumen yang digunakan untuk mengetahui keefektifan media *education game snake ladder* adalah hasil *post test* sebanyak 3 butir soal. Berdasarkan hasil analisis data hasil belajar siswa pada hasil uji hipotesis menggunakan uji Mann Whitney diperoleh $Z = -10,022$ maka H_0 ditolak karena $Z_{observed} < -1,96$. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa kelas eksperimen tidak sama dengan hasil belajar kelas kontrol. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat keefektifan media *Education Game Snake Ladder* terhadap hasil belajar siswa di kelas VII SMP Negeri 2 Batanghari.

Kata Kunci: Media *education game snake ladder*, Hasil Belajar Siswa

ORISINILITAS PENELITIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : RESHILIA KHAYA NURIALITA
NPM : 1801041033
Jurusan : Tadris Matematika
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, November 2023

nyatakan,



Reshilia Khaya Nurialita
NPM. 1801041033

MOTTO

فَإِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا. إِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا

“Karena sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan, sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan.” (Q.S. Al-Insyirah: 5-6)

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah, segala puji syukur kehadiran Allah SWT atas segala rahmat, taufiq dan inayah-Nya yang selalu diberikan kepada peneliti dalam melaksanakan penyelesaian tugas akhir sebagai mahasiswa IAIN Metro Lampung. Peneliti ucapkan terimakasih kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan dalam penyelesaian tugas akhir, maka skripsi ini peneliti persembahkan kepada:

1. Kedua orang tuaku tercinta yaitu Bapak A.Nuril Yasir dan Ibu Rohiba Alita yang kuhormati dan kubanggakan, yang selalu memberi dukungan moral ataupun materi, yang selalu mendoakanku demi keberhasilan dan kesuksesan masa depanku.
2. Diriku sendiri Reshilia Khaya Nurialita yang selalu berjuang dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Keluarga besarku serta saudara-saudaraku tercinta terimakasih atas do'a, dukungan, kasih sayang yang telah diberikan dan semua pengorbanan kalian untukku yang tiada terkira nilainya dari segi apapun.
4. Seluruh Keluarga Besar Tadris Matematika yang tidak bosan memberikan *Support* berupa Semangat, dukungan serta doa untuk menyelesaikan skripsi ini.
5. Almamater Tercinta Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) Jurusan Tadris Matematika (TMTK) IAIN Metro Lampung.

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum, Wr.Wb

Puji dan Syukur penulis panjatkan kepada ALLAH SWT atas berkat dan rahmat-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi penelitian ini yang berjudul “Efektivitas Pembelajaran Matematika Dengan Menggunakan Media Education Game Snake Ladder Terhadap Hasil Belajar Siswa Materi Penyajian data di Kelas VII SMP Negeri 2 Batanghari Lampung Timur”.

Tujuan dari penulisan Skripsi ini adalah untuk mempelajari cara penyusunan Skripsi pada Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro dan mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan dengan jurusan Tadris Matematika dalam rangka menyelesaikan pendidikan program strata satu (S1) guna memperoleh gelar S.Pd.

Penulis telah mendapatkan banyak bantuan dan arahan dari berbagai pihak selama proses penyusunan Skripsi ini. Oleh karena itu, penulis mengucapkan banyak terimakasih dan penghargaan setinggi-tingginya kepada yang terhormat:

1. Ibu Prof. Dr. Hj. Siti Nurjanah, M.Ag PIA selaku Rektor Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro Lampung.
2. Bapak Dr. Zuhairi, M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro Lampung.
3. Ibu Endah Wulantina, M.Pd selaku Ketua Jurusan Tadris Matematika Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro Lampung.
4. Ibu Sri Wahyuni, M.Pd selaku pembimbing Skripsi yang telah memberi bimbingan ilmu yang sangat berharga dalam mengarahkan dan memberikan motivasi.

5. Ibu Dewi Asmarawati, S.Pd selaku Kepala SMP Negeri 2 Batanghari Lampung Timur yang telah memberikan informasi dan izin untuk melakukan kegiatan penelitian.
6. Bapak Rohmanu, S.Pd selaku Guru Matematika SMP Negeri 2 Batanghari Lampung Timur yang telah membimbing dalam kegiatan penelitian.
7. Seluruh Keluarga Besar Tadris Matematika Angkatan 2018 yang tidak bosan memberikan *Support* berupa Semangat, dukungan serta doa untuk menyelesaikan Skripsi ini.

Penulis menyadari dalam menyusun Skripsi penelitian ini masih terdapat kekurangan serta keterbatasan. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan segala saran dan kritik yang membangun guna menyempurnakan kekurangan dalam penyusunan Skripsi ini. Namun demikian adanya, Penulis berharap semoga Skripsi penelitian ini bergunabagi para pembaca dan pihak-pihak lain yang berkepentingan.

Wassalamu 'alaikum, Wr.Wb

Metro, November 2023
Penulis,



Reshilia Khaya Nurialita
NPM. 1801041033

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
NOTA DINAS.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
ABSTRAK	v
HALAMAN ORISINILITAS PENELITIAN	vi
HALAMAN MOTO	vii
HALAMAN PERSEMBAHAN	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	4
C. Batasan Masalah	5
D. Rumusan Masalah.....	5
E. Tujuan Penelitian	5
F. Manfaat Penelitian	5
G. Penelitian yang Relevan.....	6

BAB II LANDASAN TEORI

A. Media Pembelajaran.....	19
1. Definisi Media Pembelajaran.....	19
2. Fungsi Media Pembelajaran.....	20
3. Manfaat Media Pembelajaran	21
4. Jenis Media Pembelajaran	22
5. Kriteria Pemilihan dan Penggunaan Media	23
6. Media Education Game Snake Ladder	24
B. Hasil Belajar.....	27
1. Definisi Hasil Belajar.....	27
2. Hasil Belajar Matematika	28
C. Materi Penyajian data	29
D. Kerangka Pikir	30
E. Hipotesis Penelitian	31

BAB III METODE PENELITIAN

A. Rencana Penelitian.....	32
B. Definisi Operasional Penelitian	33
C. Populasi, Sempel, dan Teknik Pengambilan Sampel.....	36
D. Teknik Pengumpulan Data.....	36
E. Instrumen Penelitian	37

F. Teknik Analisis Data.....	43
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian	52
B. Pembahasan.....	57
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Kesimpulan	59
B. Penutup	59
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Kompetensi Dasar dan Indikator Mata Pelajaran Matematika Kelas VII..	29
Tabel 3.1	Desain Penelitian.....	33
Tabel 3.2	Jadwal Pelaksanaan Penelitian Kelas VII 1	35
Tabel 3.3	Jadwal Pelaksanaan Penelitian Kelas VII 2	36
Tabel 3.4	Jumlah Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Batanghari	37
Tabel 3.5	Kisi-Kisi Instrumen Tes Hasil Belajar Siswa	39
Tabel 3.6	Kriteria Validitas Isi Menggunakan Indeks <i>Aiken's</i>	40
Tabel 3.7	Validator Instrumen Penelitian	40
Tabel 3.8	Hasil Uji Validits Instrumen Tes Hasil Belajar Siswa	41
Tabel 3.9	Kriteria Tingkt Kesukaran	43
Tabel 3.10	Hasil Uji Tingkat Kesukaran Soal	43
Tabel 3.11	Rentang Kategori Daya Beda.....	44
Tabel 3.12	Hasil Uji Daya Beda	44
Tabel 4.1	Deskripsi Data.....	54

DAFTAR GAMBAR

Tabel 2.1	Papan Ular Tangga.....	24
Tabel 3.1	Penyajian data Tabel, Diagram Batang, Diagram Garis, Diagram Lingkaran	30
Tabel 4.1	Diagram Nilai Rata-Rata Hasil Belajar Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	54

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A

LAMPIRAN A.1	Kisi-Kisi Instrumen Tes Hasil Belajar.....	65
LAMPIRAN A.2	Soal Post-test Hasil Belajar Siswa.....	66
LAMPIRAN A.3	Kunci Jawaban Soal <i>Post-test</i> materi penyajian data.....	68
LAMPIRAN A.4	Uji Validitas.....	69
LAMPIRAN A.4	Uji Reabilitas.....	70
LAMPIRAN A.4	Uji Tingkat Kesukaran.....	71
LAMPIRAN A.4	Uji Daya Pembeda.....	72

LAMPIRAN B

LAMPIRAN B.1	Hasil <i>Post-test</i> Kelompok Eksperimen.....	74
LAMPIRAN B.2	Hasil <i>Post-test</i> Kelompok Kontrol.....	75
LAMPIRAN B.3	Uji Normalitas.....	76
LAMPIRAN B.4	Uji Homogenitas.....	77
LAMPIRAN B.5	Uji Hipotesis.....	80

LAMPIRAN C

LAMPIRAN C.1	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Pertemuan 1 Kelompok Eksperimen.....	82
LAMPIRAN C.2	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Pertemuan 2 Kelompok Eksperimen.....	83
LAMPIRAN C.3	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Pertemuan 3 Kelompok Eksperimen.....	84
LAMPIRAN C.4	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Pertemuan 4 Kelompok Eksperimen.....	85
LAMPIRAN C.5	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Pertemuan 1 Kelompok Kontrol.....	86
LAMPIRAN C.6	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Pertemuan 2 Kelompok Kontrol.....	87

LAMPIRAN C.7	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Pertemuan 3 Kelompok Kontrol.....	88
LAMPIRAN C.8	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Pertemuan 4 Kelompok Kontrol.....	89
LAMPIRAN C.9	Lembar Kerja Kelompok (LKK) Pertemuan 1.....	90
LAMPIRAN C.10	Lembar Kerja Kelompok (LKK) Pertemuan 2.....	91
LAMPIRAN C.11	Lembar Kerja Kelompok (LKK) Pertemuan 3.....	92
LAMPIRAN C.12	Lembar Kerja Kelompok (LKK) Pertemuan 4.....	93
 LAMPIRAN D		
LAMPIRAN D.1	Surat Bimbingan Skripsi.....	94
LAMPIRAN D.2	Surat Izin Pra-Survey.....	95
LAMPIRAN D.3	Surat Balasan Pra-Survey.....	96
LAMPIRAN D.4	Outline.....	97
LAMPIRAN D.5	Surat Tugas.....	98
LAMPIRAN D.6	Surat Izin Reserch.....	99
LAMPIRAN D.7	Surat Balasan Reserch.....	100
LAMPIRAN D.8	Surat Keterangan Bebas Pustaka.....	100
LAMPIRAN D.9	Kartu Konsultasi Bimbingan Skripsi.....	100
LAMPIRAN D.10	Hasil Validasi.....	100
LAMPIRAN D.11	Dokumentasi.....	100

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pada hakekatnya pendidikan adalah tahapan mendidik, menuntun siswa dalam mencapai tujuan tertentu. Pendidikan menjadi salah satu kebutuhan dalam menentukan hidup agar menjadi insan yang berbudi pekerti. Pada hakekatnya pendidikan bertujuan untuk meningkatkan kualitas hidup menjadi lebih baik dengan cara memanusiakan manusia, mengubah sikap dan perilaku, serta memperluas pengetahuan. Lazwardi, menegaskan bahwa pendidikan merupakan kewajiban setiap manusia tanpa terkecuali semua berhak mendapatkan sarana prasarana dan media untuk menunjang proses pembelajaran.¹

Bukti bahwa seseorang telah belajar yaitu ada perubahan sikap dan tingkah laku serta bertambahnya ilmu dari yang tidak tahu menjadi tahu, dari yang tidak mengerti menjadi mengerti. hasil belajar adalah penilaian akhir dari proses pembelajaran yang telah dilakukan. Terdapat banyak faktor yang mempengaruhi hasil belajar yang ingin dijelaskan di sini adalah faktor yang mempengaruhi belajar dari sisi sekolah yang meliputi metode pembelajaran yang kurang menarik sehingga terkesan monoton yang mengakibatkan siswa merasa jenuh dan kurang bersemangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, interaksi antara guru dan siswa juga dapat mempengaruhi penyampaian

¹ Umar Hadi dan Ardianik, 'Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Dakonmatika Dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Pada Siswa Kelas IV SDN Kalanganyar Sedati Sidoarjo', *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar* Vol.6 (June 2022): 161.

informasi yang terjadi dalam proses pembelajaran, serta media pembelajaran yang belum maksimal.²

Dari hasil wawancara yang dilakukan peneliti di SMP Negeri 2 Batanghari Lampung Timur mengenai informasi yang didapat dari salah satu guru matematika bapak Rohmanu, S.Pd, bahwasannya banyak siswa yang mengalami ketidak tuntas hasil belajar matematika. Saat ditelusuri lebih lanjut diperoleh informasi mengenai proses pembelajaran yang dimana metode pembelajaran yang digunakan masih terfokus pada penyampaian guru dan bahan ajar yang berupa buku cetak, kurangnya penggunaan media dalam proses pembelajaran menciptakan suasana pembelajaran menjadi kurang menyenangkan, kurang minat belajar siswa, siswa kurang konsentrasi dalam proses pembelajaran sehingga mengakibatkan kurangnya pemahaman siswa dari suatu materi yang disampaikan guru. Selain itu diketahui nilai ujian tengah semester siswa disalah satu kelas VII yaitu kelas VII-2 pada bulan februari, siswa yang telah mencapai ketuntasan belajar sebesar 18,75% dan yang belum tuntas sebesar 81,25%.

Ketentuan tersebut tidak sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh W.S Winkel yang mendefinisikan belajar adalah suatu aktivitas mental yang berlangsung dalam interaksi aktif antara seseorang dengan lingkungan, yang menghasilkan perubahan pengetahuan, pemahaman, keterampilan dan sikap.

² Sulastrri, Imran, dan Arif Firmansyah, 'Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Strategi Pembelajaran Berbasis Masalah Pada Mata Pelajaran IPS Di Kelas V SDN 2 Limbo Makmur Kecamatan Bumi Raya', *Jurnal Kreatif Tadulako Online* Vol.3 (2014): 93.

Oleh karena itu media pembelajaran dapat dijadikan sebagai alternatif dan inovatif dalam proses pembelajaran.³

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan media *education game snake ladder* sebagai media pembelajaran yang dapat menimbulkan interaksi antar siswa, bekerja sama, dan mentaati peraturan permainan serta ular tangga dapat disesuaikan dengan kebutuhan dari materi yang disampaikan. Menurut satrianawati, kelebihan game snake ladder yaitu menimbulkan interaksi antar siswa saat memainkan game snake ladder, dan menarik minat siswa untuk belajar.⁴

Media game snake ladder menarik bagi siswa karena disajikan dalam bentuk permainan yang berbeda dengan media biasanya yang hanya dapat dilihat dan didengar. Siswa dapat melatih kemampuan berhitungnya dengan memainkan game snake ladder. Saat siswa bermain, mereka akan mendapatkan dorongan minat belajar tanpa harus menghadapi tekanan apapun yang dapat merugikan mereka. Kecerdasan siswa akan tumbuh sebagai akibat dari hal tersebut. rangsangan, yang memungkinkan mereka untuk secara alami memahami konsep dan informasi.⁵

Penelitian sebelumnya mengenai media ular tangga sudah pernah dilakukan oleh Masrukah, Mahfud Nahrowi, dan Moh. Badiul Anis dari IAIN Salatiga, yang berjudul “Efektivitas Media Game snake ladder Bermotif Bangun Datar Pada Pembelajaran Matematika” hasil penelitian tersebut dapat

³ Rora Rizky Wandinii dan Maya Rani Sinaga, ‘Games Pak Pos Membawa Surat Pada Sintax Model Pembelajaran Tematik’, *Jurnal Raudhah* Vol.06 (June 2018): 3.

⁴ Ibid., 3.

⁵ Putri Zudhah Ferryka, ‘Game snake ladder Dalam Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar’, *Jurnal Magistra* Vol.29 (June 2017): 59.

menunjukkan jika game snake ladder efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan hasil Post-test diperoleh nilai rata-rata Post-Test sebesar 77,33.⁶

Berdasarkan penjelasan diatas membuat peneliti ingin melakukan pembelajaran menggunakan media education game snake ladder sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran yang akan di eksperimenkan peneliti di kelas VII SMP Negeri 2 Batanghari Lampung Timur. Beda penelitian yang sudah dilakukan sebelumnya adalah penelitian ini dilaksanakan pada materi Penyajian data serta akan membuat media ular tangga yang dimodifikasi sesuai dengan materi yang akan disampaikan. Pentingnya penelitian ini untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran yang akan berpengaruh terhadap hasil belajar. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Efektivitas Penggunaan Media Education Game Snake Ladder Terhadap Hasil Belajar Siswa Materi Penyajian data”

B. Identifikasi Masalah

Berikut adalah identifikasi masalah berdasarkan latar belakang sebelumnya:

1. Metode pembelajaran yang digunakan di SMP Negeri 2 Batanghari Lampung Timur masih terfokus pada guru.
2. Proses pembelajaran masih kurang variatif dan masih terpaku pada penjelasan yang diberikan oleh guru.
3. Kurangnya penggunaan media belajar dalam proses pembelajaran.
4. Bagi siswa pelajaran matematika merupakan pelajaran yang sulit dan membosankan.

⁶ Masrukah, Mahfud Nahrowi, dan Moh. Badiul Anis, ‘Efektivitas Media Game snake ladder Bermotif Bangun Datar Pada Pembelajaran Matematika’, *Inopendas Jurnal Ilmiah Kependidikan* Vol. 3 (February 2020): 15.

C. Batasan Masalah

Penelitian ini berfokus pada efektivitas penggunaan media *education game snake ladder* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika materi penyajian data kelas VII Semester Genap tahun pelajaran 2022/2023.

D. Rumusan Masalah

Bagaimana Efektivitas Pembelajaran Matematika Dengan Menggunakan Media *Education Game Snake Ladder* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi penyajian data?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui Efektivitas Pembelajaran Matematika Dengan Menggunakan Media *Education Game Snake Ladder* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi penyajian data.

F. Manfaat penelitian

Diharapkan penelitian ini akan memiliki manfaat langsung dan tidak langsung untuk pendidikan berdasarkan tujuan yang akan dicapai. Adapun manfaat penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dalam pembelajaran matematika mengenai ada atau tidaknya pengaruh keefektivitasan penggunaan media *game snake ladder* terhadap hasil belajar siswa.

2. Manfaat Praktis

Memberikan bahan pertimbangan bagi guru sebagai pendidik bahwa perlu adanya inovasi model dan media pembelajaran untuk menyiapkan sumber daya manusia yang berkualitas.

G. Penelitian yang Relevan

Penulis menemukan penelitian relevan sebelumnya yang sesuai dengan penelitian ini adalah :

1. Penelitian yang dilakukan oleh Andi Irawan dan Melda Ayu Wardani Program, Universitas Negeri Malang, dengan judul “Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Dengan Menggunakan Game snake ladder Pada Tingkat Sekolah Menengah Pertama”. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif. Hasil penelitian yang dilakukan diperoleh kesimpulan hasil penerapan media pembelajaran ular tangga menunjukkan peningkatan terhadap hasil belajar siswa, dalam penelitian ini hasil belajar siswa diukur menggunakan hasil tes yang diberikan setiap akhir siklus. Hasil belajar siswa kelas VII SMP mengalami peningkatan setelah menggunakan media pembelajaran ular tangga. Hal ini ditunjukkan dengan meningkatnya prosentase siswa yang memenuhi KKM dan nilai rata-rata hasil belajar siswa.⁷ Perbedaan dengan penelitian adalah hasil belajar siswa materi persamaan linear satu variabel.

⁷Andi Irawan dan Melda Ayu Wardani, “Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Dengan Menggunakan Game snake ladder Pada Tingkat Sekolah Menengah Pertama”, Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran, No.4, Vol.1/2018.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Adik Wahyu Rifliani, Program Guru Sekolah Dasar, Universitas PGRI Adi Buana Surabaya, dengan judul “Efektivitas Penggunaan Media Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa”. Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif, metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode tes dengan jenis tes *post-test*. Hasil penelitian yang dilakukan diperoleh kesimpulan bahwa media ular tangga membawa efektivitas terhadap hasil belajar matematika siswa.⁸ Perbedaan dengan penelitian adalah penelitian dilaksanakan pada tingkatan Sekolah Dasar (SD).
3. Penelitian yang dilakukan oleh Masrukah, Mahfud Nahrowi, dan Moh. Badiul Anis, IAIN Salatiga, dengan judul “Efektivitas Media Game snake ladder Bermotif Bangun Datar Pada Pembelajaran Matematika”. Penelitian ini menggunakan desain penelitian *Mix Method* dengan jenis penelitian *concurrent embedded* (campuran tidak berimbang), Desain penelitian ini menggabungkan metode penelitian kuantitatif dan kualitatif.

Dalam penelitian ini diperoleh kesimpulan bahwa penerapan media game snake ladder bermotif gambar bangun datar efektif untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa.⁹ Perbedaan dengan penelitian adalah hasil belajar siswa materi bangun datar.

⁸Adik Wahyu Rifliani, “Efektivitas Penggunaan Media Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa”, Prosiding Seminar Nasional Hasil Riset Dan Pengabdian, April 2022, Hal.1161

⁹ Masrukah, Mahfud Nahrowi, dan Moh. Badiul Anis, “Efektivitas Media Game snake ladder Bermotif Bangun Datar Pada Pembelajaran Matematika”, *Inopendas Jurnal Ilmiah Kependidikan*, Vol. 3 No. 1, Februari 2020 Hal. 15

BAB II LANDASAN TEORI

A. Media Pembelajaran

1. Definisi Media Pembelajaran

Proses menciptakan kondisi bagi peserta didik untuk mengubah dirinya dalam hal kemampuan, pola pikir, wawasan, kepribadian, sikap, motivasi, dan setiap segi kepribadiannya disebut belajar.¹ Menurut Mustari, media pembelajaran adalah segala sesuatu (orang, benda, atau lingkungan sekitar) yang dapat digunakan untuk menyampaikan atau menyalurkan pesan selama proses pembelajaran untuk menarik perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa guna mencapai suatu tujuan. dalam kegiatan pembelajaran.²

Arsyad menyatakan bahwa media pembelajaran dapat dimanfaatkan untuk berbagai tujuan yang bermanfaat, antara lain untuk meningkatkan perilaku siswa dan membuat mereka lebih peka di kelas.³ Rusman, sebaliknya mendefinisikan media pembelajaran sebagai pembawa inovasi yang dapat dimanfaatkan dalam pendidikan. Media pembelajaran di sisi lain adalah cara nyata untuk menyampaikan informasi.⁴

Menurut uraian yang diberikan oleh para ahli di atas, media pembelajaran adalah alat yang digunakan sebagai perantara dalam proses

¹Seto Mulyadi, Heru Basuki, Wahyu Rahardjo, "Psikologi Pendidikan dengan pendekatan teori-teori baru dalam psikologi", (depok: PT RajaGrafindo Persada, 2016), 52.

²Indah Cahyani Lestari, "Penerapan Media Game snake ladder Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS di Sekolah Dasar", *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, no.1, vol.2/2021, hal.80

³Anjelina Wati, "Pengembangan Media Game snake ladder untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar" *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, no.1, vol.2/2021, hal.69

⁴Rifqi Fatihatul Karimah, dkk. "Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Fisika Untuk Siswa SMP/MTs Kelas VIII", *Jurnal Pendidikan Fisika*, No.1, Vol.2/2014 hal.2

pendampingan proses belajar mengajar agar makna pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pendidikan atau pembelajaran dapat tercapai secara efektif dan efisien.

2. Fungsi Media Pembelajaran

Siswa dapat termotivasi, konsep dapat diperjelas, dan pemahaman dapat dipermudah dengan bantuan media pembelajaran. Menurut Levie dan Lentz, media pengajaran khususnya media visual memiliki empat tujuan, antara lain:

a. Fungsi Atensi

Media yang sesuai dengan pokok bahasan teks atau yang menarik perhatian pada isi yang dipelajari siswa dalam kaitannya dengan makna visual yang ditampilkan.

b. Fungsi Afektif

Tingkat kenyamanan siswa ketika belajar dan membaca teks bergambar menunjukkan fungsi media visual.

c. Fungsi Kognitif

Fungsi ini menunjukkan bahwa mencapai tujuan memahami pesan menjadi lebih mudah dengan menggunakan simbol-simbol visual.

d. Fungsi Kompensatoris

Siswa yang kesulitan membaca dibantu dalam mengatur dan mengingat informasi tekstual dengan fungsi ini, yang juga menyediakan konteks untuk memahami teks.⁵

⁵Abdul Wahid, "Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar", No.2, Vol.5/Maret 2018, hal.4

Dengan asumsi bahwa media digunakan untuk orang atau pertemuan, Kemp & Dayton menyatakan bahwa media pembelajaran dapat memenuhi tiga fungsi. I Fungsi tersebut yaitu:

- a. Memotivasi minat atau tindakan
- b. Menyajikan informasi
- c. Memberi interuksi ⁶

3. Manfaat Media Pembelajaran

Penggunaan media dalam pendidikan memudahkan guru dalam memberikan materi kepada siswa, sehingga meningkatkan efisiensi dan Efektivitas kegiatan pembelajaran. Sementara itu, Azhar Arsyad menyatakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar mengajar sebagai berikut:

- a. Dengan memfasilitasi pemahaman pesan dan informasi, media pembelajaran dapat mempercepat dan meningkatkan proses dan hasil pembelajaran.
- b. Media pembelajaran berpotensi untuk meningkatkan dan mengarahkan perhatian siswa sehingga meningkatkan motivasi belajar dan menumbuhkan minat belajar secara mandiri sesuai dengan minat dan kemampuannya.
- c. Media pembelajaran dapat menyasiasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu.
- d. Melalui media pembelajaran, siswa dapat langsung berinteraksi dengan guru, masyarakat, dan lingkungan dengan mengalami kejadian yang dialami langsung.⁷

⁶ Septy Nurfadhillah, Adelia Ramadhanty Wahidah, dkk. "Penggunaan Media Dalam Pembelajaran Matematika Dan Manfaatnya di Sekolah Dasar Swasta Plus Ar-Rahmaniyah", *Jurnal Edukasi dan Sains*, No.2, Vol.3/Augst 2021, hal.296

Berikut 4 manfaat penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran menurut Nasution:

- a. Media pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa, dan akan membantu memotivasi mereka untuk belajar.
- b. Makna media pembelajaran akan lebih jelas sehingga memungkinkan siswa lebih memahaminya dan mencapai tujuan pembelajaran.
- c. Ada banyak cara untuk belajar, dan tidak hanya terbatas pada pembicara sehingga siswa tidak bosan.
- d. Siswa lebih banyak terlibat dalam kegiatan belajar karena siswa dapat melakukan kegiatan tambahan seperti mengamati, melaksanakan, mendemonstrasikan, dan lain-lain.⁸

Dengan demikian dapat ditarik suatu kesimpulan bahwa pemanfaatan media pembelajaran memiliki beberapa keuntungan, antara lain dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar, meningkatkan efektivitas pembelajaran, serta memberikan pengalaman dan pemahaman siswa.

4. Jenis Media Pembelajaran

Menurut Sayiful Bahri Djamarah dan Aswan Zaiin ada beberapa macam media pembelajaran, yaitu sebagai berikut:

- a. Media Auditive Media pembelajaran disajikan dengan suara, namun kurang cocok untuk orang yang mengalami gangguan pendengaran.

⁷ Azhar Arsyad.(2011).Media Pembelajaran.Jakarta:Rajawali Pres

⁸Teni Nurrita, “Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa”, No.01, Vol.03/Juni 2018, hal.177

- b. Media Visual Media pembelajaran ini hanya menggunakan penglihatan untuk menyampaikan informasi. Foto, gambar, dan lukisan adalah contoh media visual yang menampilkan gambar diam. Selain itu, ada media yang menampilkan gambar bergerak atau simbol tanpa suara, seperti film.
- c. Media AudioVisual yaitu Media pembelajaran dengan efek suara dan visual, yang dibagi lagi ke dalam kategori berikut:
 1. *Audio Visual Diam*, mengacu pada media yang menggabungkan suara dan gambar diam, seperti foto, lukisan, dan film.
 2. *Audio Visual Gerak*, seperti film atau cerita pendek, disebut audio visual gerak.⁹

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan *media visual* dalam proses pembelajaran yang ditampilkan dalam bentuk papan permainan *Game Snake Ladder*.

3. Kriteria Pemilihan dan Penggunaan Media

Saat memilih dan menggunakan media pembelajaran, guru harus mempertimbangkan faktor-faktor berikut:

- a. Pemilihan media harus sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.
- b. Agar informasi dapat tersampaikan dengan baik dan memudahkan siswa untuk memahaminya, dukungan isi bahan ajar berupa fakta, prinsip, dan konsep memang membutuhkan dukungan media.

⁹ H. Hudatullah Muhibuddin Abdul Aziz, & H. Imanuddin, "Efektivitas Media Visual Untuk Meningkatkan Kompetensi Keterampilan Anak Didik Dalam Melaksanakan Shalat Sunnah Rawatib", *Jurnal Penelitian Tarbawi: Pendidikan Islam dan Isu-Isu Sosial*, No. 2, Vol.5/Juli-Desember 2020

- c. Media mudah digunakan, mudah diakses, dan cukup murah bagi guru untuk membuatnya sendiri.
- d. Guru harus menguasai penggunaan media pembelajaran di kelas agar dapat menumbuhkan konsep pembelajaran yang relevan dan interaksi pembelajaran yang efektif antara siswa dengan lingkungannya.
- e. Memodifikasi pemanfaatan media sesuai dengan waktu yang dialokasikan untuk memproduksi media pendidikan.
- f. Media harus dipilih berdasarkan karakteristiknya jika siswa ingin memahami pesan yang disampaikan.¹⁰

4. Media *Education Game Snake Ladder*



Gambar 2.1

Game Snake Ladder adalah permainan papan berbasis dadu yang dapat dimainkan oleh dua pemain atau lebih. Gambaran khas pada papan permainan menggambarkan sebuah tangga yang menghubungkan berbagai kotak. Kristiani mengatakan bahwa *Game Snake Ladder* adalah permainan yang dapat

¹⁰Muhammad Ramli, *Media dan Teknologi Pembelajaran* (Banjarmasin: Antasari Press, 2012), hal.11

dimainkan oleh dua orang sampai empat orang. Setiap pemain menggunakan bidak dengan warna berbeda untuk mencoba mencapai kotak ke-100.¹¹

Menurut Agus N. Cahyo, *Game Snake Ladder* adalah permainan papan untuk dimainkan oleh anak-anak. Gambar tangga dan ular menghubungkan antara kotak satu dengan kotak lain pada papan permainan, yang dibagi menjadi kotak-kotak kecil. Pada tahun 1870, *Game Snake Ladder* telah diciptakan. Setiap orang dapat membuat papan *Game Snake Ladder* mereka sendiri dengan jumlah kotak, ular, dan tangga yang berbeda, tidak ada pola khusus yang ditetapkan.¹² *Game Snake Ladder*, menurut Yusuf dan Auliya, terdiri dari beberapa bagian, antara lain:

- a. Biasanya ada 100 kotak di papan permainan.
- b. Terdapat gambar tangga dan ular.
- c. Dadu berbentuk kubus dengan angka di kedua sisinya.
- d. Bidak biasanya memiliki banyak warna yang menunjukkan posisi pemain.¹³

¹¹Siti Kholipah, dkk. "Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X SMA Muhammadiyah 1 Metro", *Edunomia: Jurnal Ilmiah Pendidikan Ekonomi*, No.1, Vol. 1/November 2020, hal.63

¹²Malalina, "Media Ular Tangga Segitiga Pada Materi Luas Dan Keliling Segitiga", *Jurnal Pendidikan Matematika*, No. 2, Volume 01/November 2017, hal. 38

¹³Yasin Yusuf, Umi Auliya, *Sirkuit Pintar Melejitkan Kemampuan Matematika & Bahasa Inggris Dengan Metode Ular Tangga* (Jakarta: Visimedia, 2011).

Langkah-langkah penggunaan media *Education Game Snake Ladder* dalam pembelajaran menurut Yasin Yusuf dan Umi Auliya adalah sebagai berikut:

a. Pendahuluan

Tahap awal penggunaan metode ini, guru menjelaskan materi yang akan dipelajari. Selain menjelaskan, guru memberi contoh soal dan latihan mengenai materi yang diajarkan. Pada tahap ini siswa mengalami proses pemahaman dan diharapkan mengerti yang telah disampaikan guru.

b. Inti

Setelah memahami materi, siswa dibagi menjadi beberapa kelompok. Selanjutnya, alat game snake ladder dibagikan kepada masing-masing kelompok dan guru menjelaskan aturan permainan sampai siswa benar-benar paham, sehingga permainan siap dimulai. Pada saat siswa bermain guru mengawasi jalannya permainan untuk mengantisipasi terjadinya konflik antar kelompok.

c. Penutup

Setelah waktu bermain selesai, guru melakukan evaluasi untuk menguji hasil yang didapat siswa. Evaluasi dapat dilakukan dengan memberikan pertanyaan lisan maupun tertulis. Cara ini dimaksudkan untuk mengetahui seberapa dalam penguasaan siswa terhadap materi.

Menurut Yasin Yusuf dan Umi Auliya, penggunaan media *Education Game Snake Ladder* memiliki beberapa manfaat, antara lain:

- a. Menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan sehingga memotivasi siswa untuk mau belajar dengan menjadikan belajar sebagai kegiatan yang menyenangkan.
- b. Siswa mampu berpartisipasi aktif dan terlibat penuh dalam proses pembelajaran.
- c. Media *Education Game Snake Ladder* dapat mendorong siswa untuk belajar memecahkan masalah secara langsung tanpa mereka sadari.¹⁴

Namun jika tidak direncanakan dengan baik, maka Media *Education Game Snake Ladder* tidak akan kondusif untuk pembelajaran di dalam kelas. Menurut Satrianawati, penggunaan Media *Education Game Snake Ladder* memiliki kelemahan sebagai berikut:

- a. Dikhawatirkan siswa akan turun jika menemui ekor ular, sehingga pembelajaran mungkin tidak selesai tepat waktu.
- b. Mengajarkan anak cara menggunakan media *Education Game Snake Ladder* membutuhkan waktu yang tidak sedikit.
- c. Anak-anak dapat menyebabkan kekacauan jika mereka tidak mengetahui aturan mainnya.¹⁵

¹⁴ Ibid.

¹⁵ Erika Rahayu, Rusmin AR dan Deskoni, "Pengaruh media game snake ladder", *Jurnal Profit*, Nomor 2, Volume 6/November 2019, hal.158

B. Hasil Belajar

1. Definisi Hasil Belajar

Siswa dituntut untuk melakukan suatu kinerja yang dapat dinilai guna mencapai hasil belajar, yang merupakan puncak dari tujuan suatu proses pembelajaran.¹⁶ Menurut Sudjana, hasil belajar adalah keterampilan yang dimiliki siswa setelah melalui proses belajar mengajar. Akibatnya, guru tidak hanya harus menjelaskan materi diajarkan kepada siswa tetapi juga mengevaluasi hasil belajar mengajar siswa tersebut.

Tujuan pendidikan, menurut B.S. Bloom, selalu mengacu pada tiga ranah yang sudah dimiliki siswa yaitu: ranah kognitif yang meliputi proses berpikir, domain afektif yang meliputi nilai atau sikap, dan domain psikomotor, yang meliputi keterampilan.

- a. Aktivitas mental (otak) siswa, khususnya kemampuannya dalam kaitannya dengan hasil belajar, termasuk dalam ranah kognitif.
- b. Hasil belajar yang ditunjukkan siswa dalam sikap dan tindakan seperti memperhatikan, menanggapi, menghargai, dan mengorganisasi termasuk dalam ranah afektif.
- c. Keterampilan atau kapasitas untuk bertindak dalam menanggapi pengalaman belajar tertentu adalah subjek dari ranah psikomotorik.¹⁷

¹⁶ Achmad Bagas Hariyadi, dan Nunuk Hariati, "Pentingnya Fasilitas Belajar Berbasis Teknologi Informasi Terhadap Hasil Belajar Siswa," *Jurnal Inspirasi Manajemen Pendidikan*, no.04, vol.08/2020, hal.558

¹⁷ Ina Magdalena, Amilanadzma Hidayah Dan Tiara Safitri, "Analisis Kemampuan Peserta Didik Pada Ranah Kognitif, Afektif, Psikomotorik Siswa Kelas II B SDN Kunciran 5 Tangerang", *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, No.1, Vol.3/Maret 2021, Hal.51

2. Hasil Belajar Matematika

Dari sekolah dasar hingga sekolah menengah, matematika adalah mata pelajaran yang diperlukan. Namun, matematika juga digunakan dalam banyak kegiatan sehari-hari. Cornelius dan Rahmita Nurul Muthmainnah mengungkapkan ada lima alasan mengapa siswa harus fokus pada matematika. Alasan tersebut antara lain karena matematika adalah cara berpikir jernih dan logis, memecahkan masalah yang muncul dalam kehidupan sehari-hari, mendorong kreativitas, dan meningkatkan kesadaran akan evolusi budaya.¹⁸

Produk akhir yang diklaim atau didapat oleh siswa setelah cara belajar matematika yang paling umum adalah dengan skala nilai yang terdiri dari huruf, gambar, atau angka. Skala nilai ini biasanya digunakan sebagai tolak ukur untuk menentukan berhasil atau tidaknya siswa tersebut dalam belajar matematika.¹⁹

C. Materi Penyajian Data

Tabel 2.1
Kompetensi Dasar dan Indikator mata pelajaran Matematika kelas VII

Kompetensi Dasar (KD)	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.9 Menganalisis hubungan antara data dengan cara penyajian (tabel, diagram garis, diagram batang, dan diagram lingkaran)	3.9.1 Menganalisis hubungan antara data dengan cara penyajian bentuk diagram garis, diagram batang dan diagram lingkaran

¹⁸ Hastri Rosiyanti Dan Rahmita Nurul Muthmainnah, "Penggunaan Gadget Sebagai Sumber Belajar Mempengaruhi Hasil Belajar Pada Mata Kuliah Matematika Dasar", *Jurnal Pendidikan Matematika dan Matematika*, No.1, Vol.4/Juni 2018, hal.27

¹⁹ Dani Firmansyah, "Pengaruh Strategi Pembelajaran dan Minat Belajar terhadap Hasil Belajar Matematika," *jurnal pendidikan unsik*, no.1, vol.3/Maret 2015, hal.37

3.10 Menyajikan dan menafsirkan data dalam bentuk tabel, diagram garis, diagram batang dan diagram lingkaran	3.10.1 Menyajikan dan menafsirkan data dalam bentuk diagram garis, diagram dan diagram lingkaran ²⁰
--	--

Penyajian Data

Data adalah seluruh keterangan, informasi, atau fakta yang diperoleh dari suatu pengamatan. data dibedakan menjadi data kuantitatif dan data kualitatif. data kuantitatif adalah data berupa bilangan atau nilai tertentu, misal tinggi pohon, berat badan. data kualitatif adalah data yang menggambarkan keadaan objek, misal golongan darah dan jenis kelamin.

Cara Pengumpulan Data yaitu dapat dilakukan dengan pengamatan langsung (Observasi), Angket (Kuisisioner), Wawancara (Interviu) dan Eksperimen (Percobaan).²¹

Namun data bukan hanya dapat disajikan dalam bentuk tabel saja, data dapat juga disajikan dalam bentuk diagram batang, diagram garis dan diagram lingkaran. berikut contoh gambarnya.²²

²⁰ <https://files1.simpkb.id/guruberbagi/rpp/363393-1673401867.pdf>

²¹ Miyanto, Anna Yuni Astuti, Suparno, *Matematika*, (Klaten: Intan Pariwara, 2016), 25.

²² [https://www.google.com/imgres?imgurl=https%3A%2F%2Fzs-inline.s3.ap-southeast-](https://www.google.com/imgres?imgurl=https%3A%2F%2Fzs-inline.s3.ap-southeast-1.amazonaws.com.net)



Gambar 3.1

D. Kerangka pikir

Di era 4.0, pendidikan mulai membaik dengan sendirinya untuk membuat pembelajaran menjadi lebih baik. Namun, masih banyak guru yang kesulitan menemukan cara baru untuk meningkatkan pembelajaran. Perkembangan teknologi pembelajaran sangat dipengaruhi oleh kemampuan media dalam menarik minat dan perhatian siswa. Akibatnya, guru harus mendapatkan bahan ajar seperti *Media Education Game Snake Ladder*.

Media Education Game Snake Ladder memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat langsung secara aktif. Berdasarkan konsep di atas kerangka berpikir dalam penelitian ini yaitu berusaha mengetahui keefektifitasan Pembelajaran matematika dengan menggunakan *Media Education Game Snake Ladder* terhadap hasil belajar siswa.

Diharapkan siswa dapat melakukan kegiatan pembelajaran dengan cara yang menyenangkan sehingga proses pembelajaran tidak monoton dengan

menggunakan Media *Education Game Snake Ladder*. Media ini dapat membangkitkan minat belajar dan menjadikan siswa lebih dinamis dan mudah dalam memahami materi dengan memanfaatkan Media *Education Game Snake Ladder*.

E. Hipotesis penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, di mana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan.²³ Adapun hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

$H_0: \mu_1 = \mu_2$ (rata-rata nilai tes hasil belajar pada kelompok eksperimen sama dengan rata-rata nilai tes hasil belajar pada kelompok kontrol)

$H_1: \mu_1 \neq \mu_2$ (rata-rata nilai tes hasil belajar pada kelompok eksperimen tidak sama dengan rata-rata nilai tes hasil belajar pada kelompok kontrol)

²³ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2013).

BAB III METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

Dalam penelitian ini penulis menggunakan metode penelitian deskriptif kuantitatif. Jenis penelitian ini mendeskripsikan tentang efektivitas pembelajaran matematika dengan menggunakan *Media Education Game Snake Ladder* terhadap hasil belajar siswa. Data diperoleh dari hasil test yang dilakukan pada seluruh siswa kelas VII sebagai responden. Selain itu, penelitian ini juga menggunakan tehnik dokumentasi dalam pelaksanaan pembelajaran matematika di kelas VII SMP Negeri 2 Batanghari.

Bentuk penelitian ini yaitu *quasi experimental design* dengan desain *posttest-only control design* yang dapat digambarkan pada tabel dibawah ini:

Tabel 3.1 Desain Penelitian

Kelompok	<i>Treatment</i>	<i>Post-test</i>
Eksperimen	X	O
Kontrol	-	O

Keterangan:

X : Perlakuan menggunakan *Media Education Game Snake Ladder*

O : Post-test kelas eksperimen dan kelas kontrol

Pada desain ini, kelas eksperimen mendapatkan perlakuan khusus yaitu dengan menggunakan *Media Education Game Snake Ladder* pada proses pembelajarannya. Sedangkan pada kelas kontrol diberikan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran konvensional pada proses pembelajarannya.

Pada setiap kelas diberikan test akhir (*post-test*) untuk mengetahui hasil akhir setelah diberikan perlakuan.

B. Definisi Operasional Variabel

Perlu diberikan penjelasan mengenai Keefektifan Pembelajaran Matematika Menggunakan Media *Education Game Snake Ladder* terhadap Hasil Belajar Siswa dalam suatu penelitian agar tidak ada perbedaan pemahaman istilah, persepsi, dan kesalahpahaman yang ada. Setiap pemain menggunakan bidak yang berbeda warna. dalam permainan *Snake Ladder* yang dimainkan oleh dua sampai empat orang. Permainan *Snake Ladder* tidak hanya dimainkan sebagai permainan, tetapi juga berfungsi dengan baik sebagai sarana pembelajaran untuk membuat siswa tertarik.

Hasil belajar proposal ini berada pada ranah psikomotorik, yang terkait dengan keterampilan dan kemampuan seseorang untuk bertindak setelah pengalaman belajar tertentu. Kemampuan menganalisis suatu materi, kecepatan penyelesaian tugas, dan sikap siswa adalah bagian dari penilaian belajar psikomotorik.

C. Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 2 Batanghari yang beralamat di Jl. Desa Sri Basuki Kecamatan Batanghari Kabupaten Lampung Timur Provinsi Lampung pada kelas VII semester II tahun pelajaran 2023/2024. Selengkapnya jadwal pelaksanaan penelitian kelas VII.1 sebagai kelas eksperimen dan kelas VII.2 sebagai kelas kontrol dapat dilihat pada lampiran.

D. Populasi, Sampel, dan Teknik Pengambilan Sampel

Populasi secara keseluruhan merupakan objek penelitian yang akan diteliti. Oleh karena itu, populasi juga mencakup benda-benda alam. Partisipan dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII SMP Negeri 2 Batanghari tahun ajaran 2022/2023. Siswa kelas VII dipilih sebagai populasi penelitian untuk mendapatkan data tentang beberapa kendala dan kesulitan yang dialami siswa selama pembelajaran matematika menggunakan Media *Education Game Snake Ladder*. Populasi dalam penelitian ini berjumlah 64 siswa dengan sampel yang terdiri dari 32 siswa sebagai kelas eksperimen dan 32 siswa sebagai kelas kontrol.

Tabel 3.4
Jumlah Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Batanghari

Kelas	Jumlah Siswa
VII-1	32
VII-2	32
VII-3	31
VII-4	31

Sampel pada penelitian ini adalah kelas VII SMP Negeri 2 Batanghari Lampung Timur yang akan dipilih secara acak untuk menentukan sample. Penelitian ini menggunakan metode *random sampling*, sehingga setiap orang mendapat kesempatan yang sama untuk dijadikan sampel. kelas dalam penelitian ini dipilih secara acak dari dua kelas semester VII genap, dengan kelas yang terpilih ialah kelas VII.1 sebagai kelas Eksperimen dan kelas VII.2 sebagai Kelas Kontrol

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang hendak peneliti gunakan yaitu metode tes untuk mengumpulkan data *post-test* yang kemudian diolah dan dianalisis.

F. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan dalam membantu peneliti mengumpulkan data penelitian. Penelitian ini dibantu dengan media education game snake ladder, alat tulis, dan dengan kamera (handphone). Hal ini dilakukan untuk mengetahui Efektivitas Pembelajaran Matematika Dengan Menggunakan Media *Education Game Snake Ladder* Terhadap Hasil Belajar Siswa Materi penyajian data di Kelas VII SMP Negeri 2 Batanghari Lampung Timur. Metode yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini:

Lembar tes

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah instrument tes soal kemampuan pemecahan masalah matematis berbentuk essay. Baik di kelas eksperimen maupun kelas kontrol, Soal *essay* diberikan pada akhir (*post-test*). Berikut adalah kisi-kisi soal test kemampuan seseorang dalam memecahkan masalah matematika:

Tabel 3.5
Kisi-Kisi Instrumen Tes Hasil Belajar Siswa

Kompetensi Dasar (KD)	Indikator Soal	Bentuk Soal	Nomor Soal
3.9 Menganalisis hubungan antara data dengan cara penyajian (tabel, diagram garis, diagram batang, dan diagram lingkaran)	3.9.1 Menentukan cara pengumpulan data dengan tepat 3.9.2 Menyajikan dalam bentuk tabel dengan benar 3.9.3 Mengubah data menjadi diagram garis.	Uraian	1
3.10 Menyajikan dan menafsirkan data dalam bentuk tabel, diagram garis, diagram batang dan diagram lingkaran.	3.10.1 Menafsirkan data yang disajikan. 3.10.2 Membaca dari diagram lingkaran.	Uraian	2,3

1. Prasarat Instrumen

a. Uji Validitas

Sebelum instrumen tes soal kemampuan pemecahan masalah matematis diberikan kepada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol soal akan diuji validitas isinya terlebih dahulu. Jenis validitas isi penelitian ini menggunakan validitas *Aiken's V*. Setiap butir instrumen yang dinilai dilakukan dengan cara skala likert seperti berikut:

Skor	Keterangan
1	Sangat Tidak Sesuai
2	Tidak Sesuai
3	Cukup Sesuai
4	Sesuai
5	Sangat Sesuai

Aiken merumuskan formula *Aiken's V* untuk menghitung *content-validity coefficient* yang didasarkan pada hasil penilaian dari validator adalah sebagai berikut:

$$V = \frac{\sum s}{[n(C - 1)]}$$

V : Indeks kesepakatan validator mengenai validitas butir

s : Skor yang diberikan setiap validator dikurangi skor terendah/minimal dalam kategori yang dipakai

n : Banyaknya validator

c : Skor tertinggi dalam kategori yang dapat dipilih validator

Kriteria nilai V yang digunakan untuk menentukan untuk menentukan validitas validitas butir soal dapat dilihat pada tabel berikut:²⁴

Tabel 3.6 Kriteria Validitas Isi Menggunakan Indeks Aiken's

Indeks Validitas (V)	Kriteria
$0 \leq V \leq 0,4$	Kurang Valid
$0,4 < V \leq 0,8$	Valid
$0,8 < V \leq 1$	Sangat Valid

Keterangan: Kriteria yang akan digunakan dalam uji validitas yaitu valid dan sangat valid.

Kegiatan validasi instrumen penelitian diawali dengan memberikan instrumen yang akan digunakan kepada ketiga validator sebagai berikut:

Tabel 3.7 Validator Instrumen Penelitian

No.	Nama	Jabatan
1	Endah wulantina, M.Pd	Ketua Program Studi Matematika IAIN Metro
2	Pika Merliza, M.Pd	kertaris Program Studi Matematika IAIN Metro
3	Dwi Laila Sulistiowati, M.Pd	Dosen Matematika IAIN Metro

Dalam penelitian ini, untuk menguji kevalidan dari sebuah instrumen penelitian digunakan rumus Aiken's dengan hasil sebagai berikut:

Tabel 3.8 Hasil Uji Validitas Instrumen Tes Hasil Belajar Siswa

No.	Soal 1	Soal 2	Soal 3	Soal 4	Soal 5
1	2,2	2,44	3	3,33	3,22
2	3,22	3,66	3,44	4,11	3,77
3	4,66	4,88	4,88	4,77	4,77
Σs	10,11	11	11,32	12,21	11,76
V	0,84	0,91	0,94	1	0,98

²⁴Hendryadi, "Validitas Isi: Tahap Awal Pengembangan Kuesioner", *Jurnal Riset Manajemen Dan Bisnis Fakultas Ekonomi UNIAT*, No.2, Vol.2/Juni 2017, Hal.173

Berdasarkan perhitungan di atas dapat disimpulkan bahwa Hasil Uji Validitas Instrumen Tes Belajar Siswa diperoleh soal 1 = 0,84 dapat dinyatakan valid, soal 2 = 0,91 dapat dinyatakan sangat valid, soal 3 = 0,94 dapat dinyatakan sangat valid, soal 4 = 1 dapat dinyatakan sangat valid, dan soal 5 = 0,98 dapat dinyatakan sangat valid.

Namun dalam penelitian ini saya hanya menggunakan 3 soal saja yaitu soal 3,4 dan 5 dikarenakan soal pada nomor 1 dan 2 terlalu monoton dan dalam tingkatan piramid taksonomi bloom yang baiknya digunakan yaitu pada tingkatan 3 hingga 6 yaitu melakukan, menganalisis, mengevaluasi dan tahap membuat. sedangkan untuk soal 1 dan soal 2 hanya pada tingkatan mengingat dan memahami, sehingga saya hanya menggunakan 3 soal yang telah tercantum pada lampiran.

b. Uji Reliabilitas

Beberapa uji reliabilitas dapat digunakan untuk menilai reliabilitas instrumen. Sejauh mana hasil tetap konsisten ketika pengukuran dilakukan dengan alat ukur yang sama dua kali atau lebih untuk gejala yang sama dikenal sebagai reliabilitas. Rumus metode Cronbach's alpha adalah: merupakan uji reliabilitas yang digunakan dalam penelitian ini.²⁵

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

Keterangan:

n : Banyaknya butir soal

$\sum \sigma_b^2$: Jumlah Varian Butir soal

σ_t^2 : Jumlah Varian Total

²⁵ Syofian Siregar, Metode Penelitian Kuantitatif (Jakarta: Kencana, 2017)

Suatu variabel dapat dikatakan reliabel atau konsisten dalam mengukur dirinya sendiri jika nilai Cronbach's alpha-nya lebih besar dari 0,7. Dari hasil reliabilitas tes berbentuk uraian diperoleh $\alpha = 0,71$ dengan demikian $\alpha > 0,7$, maka soal dinyatakan reliabel dan dapat digunakan dalam penelitian.

c. Tingkat Kesukaran

Butir-butir yang tidak terlalu sederhana atau terlalu sulit merupakan pertanyaan yang bagus. Barang bagus, menurut Ika Ratna Kurniasih, adalah barang dengan tingkat kesulitan sedang. Rumus berikut dapat digunakan untuk menentukan tingkat kesulitan:²⁶

$$TK = \frac{\text{Nilai Rata} - \text{Rata Skor Butir Soal}}{\text{Skor Maksimal Tiap Butir Soal}}$$

Angka indeks kesukaran seperti yang dikemukakan oleh Witherington berkisar antara 0,00 sampai dengan 1,00. Soal semakin mudah jika indeks kesukarannya semakin tinggi. Kriteria nilai yang digunakan untuk menentukan tingkat kesukaran soal adalah sebagai berikut:

Tabel 3.9 Kriteria tingkat kesukaran

P	Kriteria
$p > 0,75$	Mudah
$0,25 \leq p \leq 0,75$	Sedang
$p < 0,25$	Sukar

Keterangan: Kriteria yang akan digunakan dalam uji tingkat kesukaran yaitu Mudah, sedang dan sukar.

Berdasarkan hasil perhitungan yang telah dilakukan diperoleh kriteria tingkat kesukaran soal yang dapat disimpulkan sebagai berikut:

²⁶ Tobari, *Evaluasi Soal-soal* (Yogyakarta: Deepublish, 2015), 45.

Tabel 3.10 Hasil Uji Tingkat Kesukaran Soal

Responden	S1	S2	S3	Jumlah
Resp_1	2	4	8	14
Resp_2	4	8	8	20
Resp_3	2	4	4	10
Resp_4	4	8	8	20
Resp_5	2	6	6	14
Resp_6	2	4	6	12
Resp_7	0	6	0	6
Resp_8	4	4	6	14
Resp_9	2	8	8	18
Resp_10	2	0	0	2

Rata-rata Skor	2,4	5,2	5,4
Skor Maksimal	4	8	8
TK	0,6	0,65	0,675
Kriteria	Sedang	Sedang	Sedang

Berdasarkan perhitungan di atas dapat disimpulkan bahwa Hasil Uji Tingkat Kesukaran Soal Tes Belajar Siswa diperoleh indeks 0,6 = sedang, 0,65 = Sedang, dan 0,675 = sedang maka hasil tersebut dapat dipakai.

d. Daya Beda

Daya beda adalah kemampuan butir soal untuk membedakan antara siswa yang memiliki kemampuan tinggi dengan siswa yang memiliki kemampuan rendah. Untuk menghitung indeks daya pembeda caranya yaitu skor siswa diurutkan dari skor tertinggi sampai skor terendah. Kemudian diambil 50% skor teratas sebagai kelompok atas (yang mendapat nilai tinggi) dan 50% skor terbawah sebagai kelompok bawah (yang mendapat nilai rendah). Daya beda dapat ditentukan dengan rumus:²⁷

$$DP = \frac{\bar{x}A - \bar{x}B}{\text{Skor Maksimal}}$$

²⁷ Sumarna Surapranata, Analisis Validitas Reliabilitas dan Interpretasi Hasil Tes (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2015), 30.

Keterangan:

DP = Daya Pembeda

$\bar{x}A$ = Nilai rata-rata kelas atas

$\bar{x}B$ = Nilai rata-rata kelas bawah

Berikut kriteria nilai DB yang digunakan untuk menentukan daya beda butir soal:

Tabel 3.11 Rentang Kategori Daya Beda

DB	Kriteria
$D/r_{pbis} \leq 0$	Tidak Baik
$0 < D/r_{pbis} \leq 0,20$	Cukup
$0,20 < D/r_{pbis} \leq 0,40$	Sedang
$0,40 < D/r_{pbis} \leq 0,70$	Baik
$0,70 < D/r_{pbis} \leq 1$	Sangat Baik

Keterangan: Kriteria yang akan digunakan dalam uji daya beda yaitu cukup, baik dan sangat baik.

Berdasarkan hasil perhitungan yang telah dilakukan diperoleh kriteria tingkat kesukaran soal yang dapat disimpulkan sebagai berikut:

Tabel 3.12 Hasil Uji Daya Beda

Responden	S1	S2	S3	Jumlah
Resp_1	2	4	8	14
Resp_2	4	8	8	20
Resp_3	2	4	4	10
Resp_4	4	8	8	20
Resp_5	2	6	6	14
Resp_6	2	4	6	12
Resp_7	0	6	0	6
Resp_8	4	4	6	14
Resp_9	2	8	8	18
Resp_10	2	0	0	2

Sigma X	24	52	54
Skor Maksimal	4	8	8
N*50%	5		
X Atas	2,8	6	6,8
X Bawah	2	4,4	4
Daya Pembeda	0,2	0,2	0,35
Kriteria	Cukup	Cukup	Sedang

Berdasarkan perhitungan di atas dapat disimpulkan bahwa Hasil Uji Tingkat Kesukaran Soal Tes Belajar Siswa diperoleh indeks 0,2 = cukup, 0,2 = cukup, dan 0,35 = sedang maka hasil tersebut dapat dipakai.

F. Teknik Analisis Data

Peneliti menggunakan istilah “analisis data” untuk menggambarkan data yang dikumpulkan dengan cara yang dapat dimengerti oleh peneliti dan orang lain yang tertarik dengan penelitian ini. Bentuk data dan bentuk hipotesis berfungsi sebagai dasar untuk metode analisis data yang akan digunakan dalam penelitian ini. Data penelitian ini mengambil format rasio, sedangkan hipotesis mengambil format komparatif. Untuk analisis data dalam penelitian ini digunakan uji non parametrik sebagai hasilnya. Uji prasyarat, uji normalitas dan uji homogenitas pada kelas kontrol dan kelas eksperimen harus dilakukan sebelum uji non parametrik.

1. Uji Prasyarat

a. Uji Normalitas

Uji Shapiro Wilk digunakan dalam penelitian ini untuk menentukan normalitas. Berikut langkah-langkah pengujiannya:

- 1) Taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ dengan hipotesis yang diajukan sebagai berikut:

H_0 : Data populasi berdistribusi normal

H_1 : Data populasi tidak berdistribusi normal

- 2) Statistik Uji

$$T_3 = \frac{1}{D} \left[\sum_{i=1}^k a_i (x_{(n-i+1)} - x_i) \right]^2$$

Keterangan:

- D = Berdasarkan rumus di bawah
 a_i = Koefisien test Shapiro Wilk
 $x_{(n-i+1)}$ = Angka ke $n-i+1$ pada data
 x_i = Angka ke i pada data

$$D = \sum_{i=1}^n (x_i - \bar{x})^2$$

Keterangan:

- x_i = Angka ke i pada data
 \bar{x} = Rata-rata data

3) Penentuan kriteria pengujian yaitu:

terima H_0 jika $T_3 > \alpha$ dan tolak H_0 jika $T_3 < \alpha$.

4) Perhitungan

a) Kelompok Eksperimen

Sebaran data hasil belajar siswa untuk kelompok eksperimen berdasarkan perhitungan diperoleh nilai $T_3 = 0,49$ kemudian dibandingkan dengan $p_{tabel} = 0,26$ pada taraf signifikan 0,05 dengan $n = 32$. Karena $T_3 < p_{tabel}$ maka dapat disimpulkan bahwa kelompok eksperimen berasal dari populasi yang berdistribusi tidak normal.

b) Kelompok Kontrol

Sebaran data nilai *post-test* hasil belajar siswa untuk kelompok Kontrol berdasarkan perhitungan di atas diperoleh nilai $T_3 = 0,74$ kemudian dibandingkan dengan $p_{tabel} = 0,26$ pada taraf

signifikan 0,05 dengan $n = 32$. Karena $T_3 < p_{tabel}$ maka dapat disimpulkan bahwa kelompok eksperimen berasal dari populasi yang berdistribusi tidak normal.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah dua kelompok data atau lebih memiliki varian yang sama atau berbeda dengan cara menghitung varian populasi data. Uji homogenitas varians yang dilakukan dalam penelitian ini adalah uji F (*fisher*), adapun hipotesis untuk uji ini adalah sebagai berikut:

1) Hipotesis

$H_0 : \sigma_1^2 = \sigma_2^2$ (kedua kelompok memiliki variansi kemampuan pemecahan masalah matematis yang homogen)

$H_0 : \sigma_1^2 \neq \sigma_2^2$ (kedua kelompok memiliki variansi kemampuan pemecahan masalah matematis yang tidak homogen)

2) Menentukan nilai F_{hitung} ²⁸

$$F_{hitung} = \frac{\text{varian terbesar}}{\text{varian terkecil}}$$

3) Taraf signifikan $\alpha = 0,05$

4) Menentukan nilai F_{tabel} dengan rumus

$$F_{tabel} = (n_1 - 1, n_2 - 1)$$

5) Membandingkan F_{hitung} dengan F_{tabel}

²⁸Imran, kadir, dan fahinu, “efektivitas model pembelajaran berbasis masalah (PBM) untuk meningkatkan kemampuan koneksi matematika siswa kelas ix smp negeri 9 kendari”, *jurnal penelitian pendidikan matematika*, no.1, vol.2/januari 2014

6) Kesimpulan

Jika $F_{hitung} < F_{tabel}$, maka H_0 diterima

Jika $F_{hitung} > F_{tabel}$, maka H_0 ditolak

7) Perhitungan

Berdasarkan perhitungan di atas diperoleh nilai $F_{hitung} = 5,20$ dan $F_{tabel} = 4,00$ pada taraf signifikan 0,05 dengan $n_1 - 1 = 31$ dan $n_2 - 1 = 31$. Karena $F_{hitung} > F_{tabel}$ maka dapat disimpulkan bahwa kedua kelompok memiliki variansi kemampuan pemecahan masalah matematis yang tidak homogen.

2. Uji Hipotesis

Tujuan pengujian hipotesis adalah untuk memberikan jawaban atas pertanyaan mengenai rumusan masalah penelitian. Uji non parametrik digunakan sebagai metode analisis data dalam penelitian ini karena data tidak normal dan tidak homogen. Secara manual rumus uji parametrik' yang digunakan untuk sampel dua variabel bebas adalah sebagai berikut:

a. Hipotesis

$H_0 : \mu_1 = \mu_2$ (rata-rata nilai tes hasil belajar pada kelompok eksperimen sama dengan rata-rata nilai tes hasil belajar pada kelompok kontrol)

$H_a : \mu_1 \neq \mu_2$ (rata-rata nilai tes hasil belajar pada kelompok eksperimen tidak sama dengan rata-rata nilai tes hasil belajar pada kelompok kontrol)

- b. Taraf signifikan $\alpha = 0,05$
- c. Wilayah kritik: $Z_{observed} < -1,96$ atau $Z_{observed} > -1,96$
- d. Statistik uji Mann Whitney

$$U_1 = n_1 \cdot n_2 + \frac{n_2(n_2 + 1)}{2} - \sum R_2$$

$$U_2 = n_1 \cdot n_2 - U_1$$

Karena sample > 20 , maka perlu dilakukan uji Z.

$$Z = \frac{U - \frac{n_1 \cdot n_2}{2}}{\sqrt{\left(\frac{n_1 \cdot n_2}{N(N-1)}\right) \left(\frac{N^3 - N}{12} - \sum T\right)}}$$

Diketahui:

U_1 = Jumlah Peringkat 1

U_2 = Jumlah Peringkat 2

N_1 = Jumlah Sampel 1

N_2 = Jumlah Sampel 2

R_1 = Jumlah Ranking Pada Sampel n_1

R_2 = Jumlah Ranking Pada Sampel n_2

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Profil Sekolah

SMP Negeri 2 Batanghari terletak di Jl. Desa Sri Basuki Kecamatan Batanghari Kabupaten Lampung Timur Provinsi Lampung, Dengan Luas Tanah 12,500 m² dan Luas Bangunan 2,584 m². Tepat dari depan pintu gerbang SMP Negeri 2 Batanghari kita bisa langsung melihat paparan luas lapangan Sri Basuki.

SMP Negeri 2 Batanghari dipimpin oleh seorang kepala sekolah dengan empat wakil kepala sekolah yaitu wakasek kurikulum, wakasek sarana prasarana, wakasek kesiswaan dan wakasek hubungan masyarakat, dengan masing-masing wakasek yang saling berkaitan. Jumlah tenaga pengajar di SMP Negeri 2 Batanghari berjumlah 32 orang yang terdiri dari 2 guru berpendidikan S2 dan 30 guru berpendidikan S1. Di samping itu untuk memperlancar kegiatan belajar mengajar, SMP Negeri 2 Batanghari didukung oleh 9 orang karyawan yang terdiri dari 1 orang sebagai Kepala TU, 7 orang berada pada bagian administrasi, dan 1 orang penjaga sekolah.

2. Deskripsi Data Hasil Penelitian

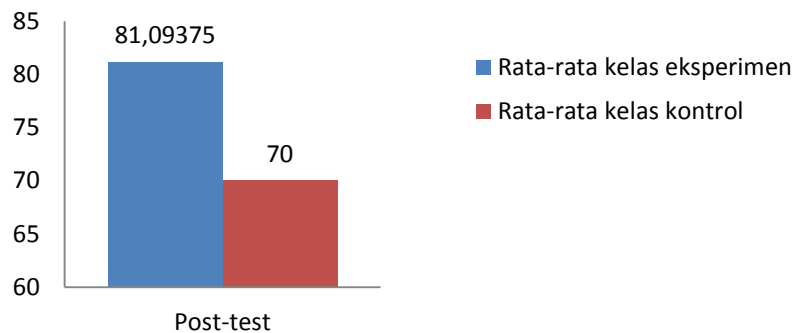
Hasil belajar matematika dapat diukur dengan menggunakan instrument berupa soal test berjumlah tiga soal. Tes hasil belajar siswa diberikan sekali, yaitu setelah penerapan media *education game snake ladder* pada proses pembelajaran. penelitian ini memakai dua kelas, yaitu kelas VII.1 sebagai kelas eksperimen dengan menggunakan media *education game snake ladder* dan VII.2 sebagai kelas kontrol dengan menggunakan pembelajaran konvensional.

Tabel berikut ini menyajikan statistik untuk data hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Rentang nilai yang diperoleh siswa antara 0 sampai dengan 100.

Tabel 4.1 Deskripsi Data

Statistik	Kelompok Eksperimen	Kelompok Kontrol
	Post-Test	Post-Test
jumlah siswa	32	32
Rata-Rata	81,09375	70
Varians	244,7328629	511,2903226
Simpangan Baku	15,64394013	22,61172976
Jangkauan	50	100
Nilai Tertinggi	100	100
Nilai Terendah	30	0

Dari data di atas, terlihat bahwa rata-rata nilai *post-test* hasil belajar siswa kelompok eksperimen lebih tinggi daripada rata-rata nilai *post-test* kelompok kontrol. Selisih rata-rata nilai kelompok $81,09375 - 70$ yaitu $11,09379$. Dengan kata lain bahwa hasil belajar matematika pada kelas eksperimen dan kelas kontrol mengalami perbedaan. perbedaan tersebut terlihat pada kelompok eksperimen yang memperoleh nilai rata-rata lebih tinggi karena pembelajarannya menggunakan media *education game snake ladder*. Jika dibuat diagram batang nilai *post-test* hasil belajar siswa kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, maka hasilnya seperti pada gambar berikut ini.



Gambar 4.1 diagram nilai rata-rata hasil belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol

Dari diagram di atas, terlihat bahwa rata-rata nilai *post-test* pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol memiliki nilai yang berbeda. Hal ini berarti bahwa antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol memiliki kemampuan yang berbeda atau dapat dikatakan tidak homogen. Dari diagram tersebut terlihat bahwa rata-rata nilai *post-test* untuk kelompok eksperimen lebih tinggi daripada rata-rata nilai *post-test* pada kelas kontrol. Dengan kata lain hasil belajar kelompok eksperimen lebih tinggi daripada kelompok kontrol.

3. Uji Hipotesis

Hasil perhitungan pada uji prasyarat menunjukkan bahwa data hasil belajar siswa berdistribusi tidak normal dan tidak homogen, untuk menjawab rumusan masalah yaitu Bagaimana Efektivitas Pembelajaran Matematika Dengan Menggunakan Media *Education Game Snake Ladder* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi penyajian data maka akan digunakan uji non parametrik. Uji hipotesis dilakukan terhadap data *post-test* hasil belajar siswa kelas eksperimen (*media education game snake ladder*) dengan data *post-test* kelas kontrol (model konvensional).

a. Hipotesis

$H_0 : \mu_1 = \mu_2$ (rata-rata nilai tes hasil belajar pada kelompok eksperimen sama dengan rata-rata nilai tes hasil belajar pada kelompok kontrol)

$H_a : \mu_1 \neq \mu_2$ (rata-rata nilai tes hasil belajar pada kelompok eksperimen tidak sama dengan rata-rata nilai tes hasil belajar pada kelompok kontrol)

b. Taraf signifikan $\alpha = 0,05$

c. Wilayah kritik: $Z_{observed} < -1,96$ atau $Z_{observed} > 1,96$

d. Statistik uji

$$U_1 = n_1 \cdot n_2 + \frac{n_2(n_2 + 1)}{2} - \sum R_2$$

$$U_2 = n_1 \cdot n_2 - U_1$$

$$Z = \frac{U - \frac{n_1 \cdot n_2}{2}}{\sqrt{\left(\frac{n_1 \cdot n_2}{N(N-1)}\right) \left(\frac{N^3 - N}{12} - \sum T\right)}}$$

Diketahui:

U_1 = Jumlah Peringkat 1

U_2 = Jumlah Peringkat 2

N_1 = Jumlah Sampel 1

N_2 = Jumlah Sampel 2

R_1 = Jumlah Ranking Pada Sampel n_1

R_2 = Jumlah Ranking Pada Sampel n_2

d. Perhitungan

Tabel 4.3 Hasil Uji Hipotesis Soal *Post-test*
Hasil Uji Hipotesis Soal *Post-test* Pada SMP Negeri 2 Batanghari

No.	Eksperimen	Rangking	Kontrol	Rangking
1	50	6,5	0	1
2	55	8	25	2
3	60	10,5	30	3
4	60	10,5	45	4,5
5	60	10,5	45	4,5
6	70	22,5	50	6,5
7	70	22,5	60	10,5
8	70	22,5	65	13,5
9	70	22,5	65	13,5
10	70	22,5	70	22,5
11	70	22,5	70	22,5
12	70	22,5	70	22,5
13	75	33	70	22,5
14	75	33	70	22,5
15	75	33	70	22,5
16	80	39	70	22,5
17	80	39	70	22,5
18	80	39	70	22,5
19	90	46	75	33
20	90	46	75	33
21	95	50,5	80	39
22	95	50,5	80	39
23	95	50,5	80	39
24	95	50,5	80	39
25	95	50,5	85	43,4
26	100	59	85	43,5
27	100	59	90	46
28	100	59	95	50,5
29	100	59	100	59
30	100	59	100	59
31	100	59	100	59
32	100	59	100	59
Jumlah Rangking		$R_1 = 1177$		$R_2 = 902,9$

$$\begin{aligned}
 U_1 &= n_1 \cdot n_2 + \frac{n_2(n_2 + 1)}{2} - \sum R_2 \\
 &= 32 \cdot 32 + \frac{32(32 + 1)}{2} - 902,9 \\
 &= 649,1
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 U_2 &= n_1 \cdot n_2 - U_1 \\
 &= 32 \cdot 32 - 649,1 \\
 &= 374,9
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 Z &= \frac{U - \frac{n_1 \cdot n_2}{2}}{\sqrt{\left(\frac{n_1 \cdot n_2}{N(N-1)}\right) \left(\frac{N^3 - N}{12} - \sum T\right)}} \\
 &= \frac{(374,9) - \frac{32 \cdot 32}{2}}{\sqrt{\left(\frac{32 \cdot 32}{64(64-1)}\right) \left(\frac{64^3 - 64}{12} - 514,5\right)}} \\
 &= \frac{-744}{73,60} \\
 &= -1,86
 \end{aligned}$$

Keputusan: Tolak H_0 karena $\alpha < 0,05$ dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa kelas eksperimen tidak sama dengan hasil belajar kelas kontrol.

B. Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan pada 16 Mei 2023 di SMP Negeri 2 Batanghari. Kelas eksperimen diberi perlakuan dengan menggunakan media *Education Game Snake Ladder* sedangkan pada kelas kontrol menggunakan model pembelajaran konvensional pada materi penyajian data. Sebelum

penelitian ini dilaksanakan terlebih dahulu menyiapkan instrument penelitian berupa soal tes.

Kegiatan pembelajaran pada kelas eksperimen menggunakan media *Education Game Snake Ladder* pada materi penyajian data dan dilengkapi dengan lembar kerja kelompok. Peneliti menggunakan langkah-langkah sebagai berikut: Pada tahap pertama, guru menjelaskan tujuan yang akan dicapai. Di awal pembelajaran guru menjelaskan materi kemudian membagi siswa menjadi beberapa kelompok yang heterogen. Pada langkah kedua, guru membagikan lembar kerja kelompok untuk dikerjakan bersama kelompoknya. Langkah ketiga, masing-masing kelompok bermain *Game Snake Ladder*, setelah berpikir bersama dan menyelesaikan permasalahan yang diberikan guru kemudian mempresentasikan hasil diskusi kelompoknya untuk didiskusikan bersama kelompok lain. Kemudian guru membahas dan mengarahkan siswa.

Media *Education Game Snake Ladder* memberikan pengaruh positif yaitu siswa akan lebih tertarik dalam pembelajaran karena siswa bebas menyampaikan pendapat dan bekerja sama dengan kelompoknya, siswa memiliki peluang yang sama untuk lebih siap dan bertanggung jawab atas kelompoknya apabila nomornya dipanggil untuk menyimpulkan kepada siswa lainnya serta siswa yang pandai dapat mengajari siswa yang kurang pandai. Sedangkan pada kelas kontrol yang belajar menggunakan model konvensional siswa lebih banyak mendengarkan penjelasan guru dan melaksanakan tugas apabila guru memberikan latihan soal tanpa ada suatu interaksi sesama siswa dalam menyelesaikan permasalahan.

Penggunaan permainan ular tangga matematika lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika. Keefektifan bisa dilihat dari respon siswa terhadap permainan yang menimbulkan ketertarikan terhadap matematika, nilai *post-test* yang dilaksanakan pada kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol, pembelajaran matematika dengan media *education game snake ladder* dapat memotivasi siswa untuk terus mengembangkan kemampuannya dengan melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran. Guru tidak hanya sebatas mentransfer pengetahuan tetapi juga membimbing siswa agar terampil dalam menemukan konsep dengan mandiri. Melalui siswa bermain maka terjadi rangsangan-rangsangan yang membuat siswa memahami konsep dan pengetahuan secara alamiah serta membantu anak mengembangkan kecerdasannya. Sehingga dapat meningkatkan pemahaman konsep dan hasil belajarnya.²⁹

²⁹Cicillia Yantini, Mei fita Asri Untari dan Ikha Listyarini, "Penerapan metode Permainan Ular Tangga Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Matematika Materi Bangun Ruang Kubus Siswa Kelas V SDN Ngemplak Simongan 01 Semarang", *Jurnal kualita Pendidikan*, No.1, Vol.2/April 2021, hal.32

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada penelitian yang telah dikemukakan pada bab IV, dapat disimpulkan bahwa terdapat keefektifan media *Education Game Snake Ladder* terhadap hasil belajar siswa di kelas VII SMP Negeri 2 Batanghari.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan maka peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut.

1. Bagi guru hendaknya dapat memilih dan mempertimbangkan penggunaan media pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan materi pembelajaran. salah satunya dengan menerapkan media *Education Game Snake Ladder*.
2. Bagi siswa agar dapat mengikuti kegiatan pembelajaran dengan aktif. berinteraksi dan saling membantu dalam diskusi kelompok serta memperbanyak latihan soal terkait materi yang diajarkan.
3. Bagi peneliti selanjutnya, peneliti dapat melakukan penelitian pada materi lain agar dapat dijadikan sebagai studi perbandingan dalam meningkatkan kualitas pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Achmad Bagas Hariyadi, dan Nunuk Hariati, “Pentingnya Fasilitas Belajar Berbasis Teknologi Informasi Terhadap Hasil Belajar Siswa,” *Jurnal Inspirasi Manajemen Pendidikan*.
- Anjelina Wati, “Pengembangan Media Game snake ladder untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar” *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*.
- Dani Firmansyah, “Pengaruh Strategi Pembelajaran dan Minat Belajar terhadap Hasil Belajar Matematika,” *jurnal pendidikan unsik*.
- Erika Rahayu, Rusmin AR dan Deskoni, “Pengaruh media game snake ladder”, *Jurnal Profit*.
- H. Hudatullah Muhibuddin Abdul Aziz, & H. Imanuddin, “Efektivitas Media Visual Untuk Meningkatkan Kompetensi Keterampilan Anak Didik Dalam Melaksanakan Shalat Sunnah Rawatib”, *Jurnal Penelitian Tarbawi: Pendidikan Islam dan Isu-Isu Sosial*.
- Hastri Rosiyanti Dan Rahmita Nurul Muthmainnah, “Penggunaan Gadget Sebagai Sumber Belajar Mempengaruhi Hasil Belajar Pada Mata Kuliah Matematika Dasar”, *Jurnal Pendidikan Matematika dan Matematika*.
- Ina Magdalena, Amilanadzma Hidayah Dan Tiara Safitri, “Analisis Kemampuan Peserta Didik Pada Ranah Kognitif, Afektif, Psikomotorik Siswa Kelas II B SDN Kunciuran 5 Tangerang”, *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*.
- Indah Cahyani Lestari, “Penerapan Media Game snake ladder Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS di Sekolah Dasar”, *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*.
- Malalina, “Media Ular Tangga Segitiga Pada Materi Luas Dan Keliling Segitiga”, *Jurnal Pendidikan Matematika*, No. 2, Volume 01/November 2017, hal. 38
- Masrukah, Mahfud Nahrowi, dan Moh. Badiul Anis, ‘Efektivitas Media Game snake ladder Bermotif Bangun Datar Pada Pembelajaran Matematika’, *Inopendas Jurnal Ilmiah Kependidikan*.
- Miyanto, Anna Yuni Astuti, Suparno, *Matematika*, (Klaten: Intan Pariwara, 2016).
- Muhammad Ramli, *Media dan Teknologi Pembelajaran* (Banjarmasin: Antasari Press, 2012).

- Putri Zudhah Ferryka, 'Game snake ladder Dalam Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar', *Jurnal Magistra*.
- Rifqi Fatihatul Karimah, dkk. "Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Fisika Untuk Siswa SMP/MTs Kelas VIII", *Jurnal Pendidikan Fisika*.
- Rora Rizky Wandinii dan Maya Rani Sinaga, 'Games Pak Pos Membawa Surat Pada Sintax Model Pembelajaran Tematik', *Jurnal Raudhah*.
- Septy Nurfadhillah, Adelia Ramadhanty Wahidah, dkk. "Penggunaan Media Dalam Pembelajaran Matematika Dan Manfaatnya di Sekolah Dasar Swasta Plus Ar-Rahmaniyah", *Jurnal Edukasi dan Sains*.
- Seto Mulyadi, Heru Basuki, Wahyu Rahardjo, "Psikologi Pendidikan dengan pendekatan teori-teori baru dalam psikologi", (depok: PT RajaGrafindo Persada, 2016).
- Siti Kholipah, dkk. "Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X SMA Muhammadiyah 1 Metro", *Edunomia: Jurnal Ilmiah Pendidikan Ekonomi*.
- Sulastrri, Imran, dan Arif Firmansyah, 'Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Strategi Pembelajaran Berbasis Masalah Pada Mata Pelajaran IPS Di Kelas V SDN 2 Limbo Makmur Kecamatan Bumi Raya', *Jurnal Kreatif Tadulako Online*.
- Umar Hadi dan Ardianik, 'Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Dakonmatika Dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Pada Siswa Kelas IV SDN Kalanganyar Sedati Sidoarjo', *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*.
- Yasin Yusuf, Umi Auliya, *Sirkuit Pintar Melejitkan Kemampuan Matematika & Bahasa Inggris Dengan Metode Ular Tangga* (Jakarta: Visimedia, 2011).

LAMPIRAN

LAMPIRAN A

LAMPIRAN A.1	Kisi-Kisi Instrumen Tes Hasil Belajar Siswa
LAMPIRAN A.2	Soal Post-test Hasil Belajar Siswa
LAMPIRAN A.3	Kunci Jawaban Soal <i>Post-test</i> materi penyajian data
LAMPIRAN A.4	Uji Validitas
LAMPIRAN A.5	Uji Reabilitas
LAMPIRAN A.6	Uji Tingkat Kesukaran
LAMPIRAN A.7	Uji Daya Beda

LAMPIRAN A.1

Kisi-Kisi Penilaian Materi Penyajian Data

Kompetensi Dasar (KD)	Indikator Soal	Bentuk Soal	Nomor Soal
3.9 Menganalisis hubungan antara data dengan cara penyajian (tabel, diagram garis, diagram batang, dan diagram lingkaran)	3.9.4 Menentukan cara pengumpulan data dengan tepat 3.9.5 Menyajikan dalam bentuk tabel dengan benar 3.9.6 Mengubah data menjadi diagram garis.	Uraian	1
3.10 Menyajikan dan menafsirkan data dalam bentuk tabel, diagram garis, diagram batang dan diagram lingkaran.	3.10.3 Menafsirkan data yang disajikan. 3.10.4 Membaca dari diagram lingkaran.	Uraian	2,3

LAMPIRAN A.2

Soal Post-test Hasil Belajar Siswa

Petunjuk!

1. Tuliskan identitas secara lengkap dan benar.
2. Berdoa sebelum mengerjakan soal.
3. Bacalah soal secara teliti agar dapat memahami maksud yang terkandung didalam soal.
4. Jawablah soal dengan jelas pada lembar jawaban yang telah disediakan.
5. Kerjakan terlebih dahulu soal yang dianggap mudah.

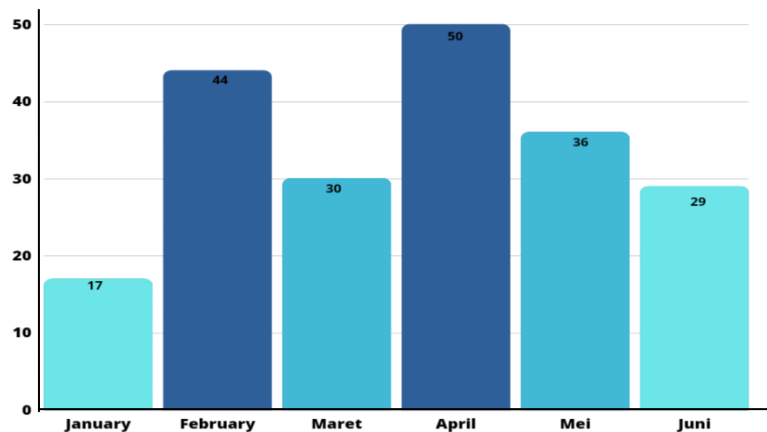
Soal

1. Adi melakukan wisata ke Kota Bandung, saat berada dibandung Adi merasa ada perubahan suhu pada waktu tertentu. seperti pada tabel berikut:

Waktu	Derajat (°C)
06.00	15
08.00	17
10.00	18
12.00	20
14.00	19
16.00	18

Untuk mengetahui lebih jelas Adi ingin melakukan penyajian data kedalam sebuah diagram garis, buatlah diagram garis dengan benar?

2. Diagram Dibawah menyajikan data tentang banyaknya kecelakaan yang terjadi pada Kota Surabaya.

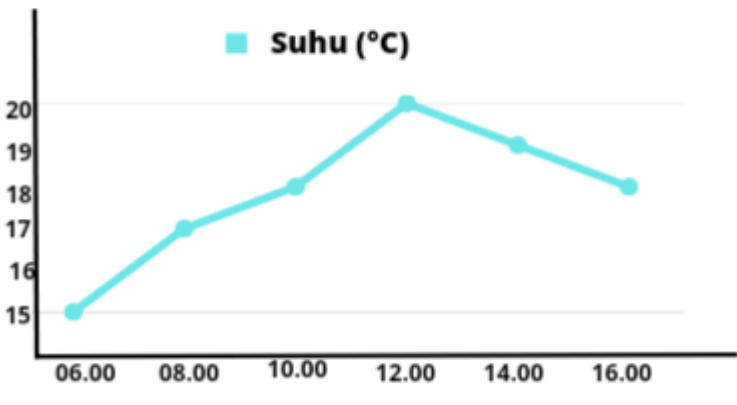


- a. Pada bulan apa kecelakaan terjadi paling banyak?
 - b. Pada bulan apa kecelakaan terjadi paling sedikit?
 - c. Berapa banyak kenaikan kecelakaan yang terjadi dari bulan January-February?
 - d. Berapa banyak kecelakaan yang terjadi selama enam bulan itu?
3. Beni melakukan panen pada pada bulan april, saat Beni melakukan penimbangan pada seluruh hasil panen yaitu 20 ton dengan jumlah panen padi 8 ton, kentang 4 ton, dan singkong 5 ton. Beni ingin menyajikan data dalam sebuah diagram lingkaran, untuk membuat sebuah diagram lingkaran Beni harus menghitung persentase terlebih dahulu. Bantulah Beni dalam mencari seluruh persentase panen?



LAMPIRAN A.3

Kunci Jawaban Soal Post-test materi penyajian data

No.	Jawaban	Skor	Total Skor														
1	 <p>■ Suhu (°C)</p> <table border="1"> <caption>Data for Line Graph: Suhu (°C)</caption> <thead> <tr> <th>Waktu</th> <th>Suhu (°C)</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>06.00</td> <td>15</td> </tr> <tr> <td>08.00</td> <td>17</td> </tr> <tr> <td>10.00</td> <td>18</td> </tr> <tr> <td>12.00</td> <td>20</td> </tr> <tr> <td>14.00</td> <td>19</td> </tr> <tr> <td>16.00</td> <td>18</td> </tr> </tbody> </table>	Waktu	Suhu (°C)	06.00	15	08.00	17	10.00	18	12.00	20	14.00	19	16.00	18	4	4
Waktu	Suhu (°C)																
06.00	15																
08.00	17																
10.00	18																
12.00	20																
14.00	19																
16.00	18																
2	<p>a. April</p> <p>b. Januari</p> <p>c. Januari = 17 kali kecelakaan Februari = 44 kali kecelakaan Dari data tersebut maka $44 - 17 = 27$ kali kecelakaan</p> <p>d. Jumlah kecelakaan yang terjadi selama enam bulan $= 17 + 44 + 30 + 50 + 36 + 29$ $= 206$ kali kecelakaan</p>	2 2 2 2	8														
3	<p>Padi = $\frac{8}{20} \times 100\% = 40\%$</p> <p>Kentang = $\frac{4}{20} \times 100\% = 20\%$</p> <p>Singkong = $\frac{5}{20} \times 100\% = 25\%$</p> <p>Jagung = $\frac{3}{20} \times 100\% = 15\%$</p>	2 2 2 2	8														
Total Skor			20														

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor Sisa}}{20} \times 100$$

LAMPIRAN A.4

Hasil Uji Validitas Instrumen Tes Hasil Belajar Siswa

No.	Soal 1	Soal 2	Soal 3	Soal 4	Soal 5
1	2,2	2,44	3	3,33	3,22
2	3,22	3,66	3,44	4,11	3,77
3	4,66	4,88	4,88	4,77	4,77
Σs	10,11	11	11,32	12,21	11,76
V	0,84	0,91	0,94	1	0,98
Keterangan	Valid	Sangat Valid	Sangat Valid	Sangat Valid	Sangat Valid

Keterangan

V = Indeks kesepakatan ahli
s = jumlah skor yang ditetapkan para ahli
n = banyaknya ahli
c = banyaknya kategori yang dipilih ahli

Perhitungan Uji Validitas Butir Soal Tes Ahli

Contoh perhitungan tingkat kesukaran pada butir soal nomor 1, untuk butir selanjutnya dihitung dengan cara yang sama dengan diperoleh data dari tabel analisis butir soal.

Nomor 1

$$V = \frac{\Sigma s}{[n(C - 1)]}$$

$$V = \frac{11,32}{[3(5 - 1)]}$$

$$V = \frac{11,32}{[3(4)]}$$

$$V = \frac{11,32}{12}$$

$$V = 0,94$$

Berdasarkan kriteria, maka soal nomor satu **sangat valid**

LAMPIRAN A.5

Hasil Uji Reabilitas Soal Uji Coba Instrumen Tes Hasil Belajar Siswa

Responden	S1	S2	S3	Jumlah	Jumlah kuadrat
Resp_1	2	4	8	14	196
Resp_2	4	8	8	20	400
Resp_3	2	4	4	10	100
Resp_4	4	8	8	20	400
Resp_5	2	6	6	14	196
Resp_6	2	4	6	12	144
Resp_7	0	6	0	6	36
Resp_8	4	4	6	14	196
Resp_9	2	8	8	18	324
Resp_10	2	0	0	2	4
Σx	24	52	54	130	1996
Σx^2	72	328	380		
N	10				
Varian	1,44	5,76	8,84		
Σ Varian	16,04				
Varian total	30,6				
n soal	3				
r_{11}	0,71372549				
Kriteria	Tinggi				

Perhitungan:

$$r_{11} = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(1 - \frac{\Sigma \sigma_b^2}{\sigma_t^2} \right)$$

$$r_{11} = \left(\frac{3}{3-1} \right) \left(1 - \frac{16,04}{30} \right)$$

$$r_{11} = \left(\frac{3}{2} \right) (1 - 0,53)$$

$$r_{11} = (1,5)(0,47)$$

$$r_{11} = 0,71$$

Berdasarkan kriteria, maka soal dinyatakan **Reliabel** dan dapat digunakan dalam penelitian.

LAMPIRAN A.6

Hasil Uji Tingkat Kesukaran Soal Uji Coba Instrumen Tes Hasil Belajar Siswa

Responden	S1	S2	S3	Jumlah
Resp_1	2	4	8	14
Resp_2	4	8	8	20
Resp_3	2	4	4	10
Resp_4	4	8	8	20
Resp_5	2	6	6	14
Resp_6	2	4	6	12
Resp_7	0	6	0	6
Resp_8	4	4	6	14
Resp_9	2	8	8	18
Resp_10	2	0	0	2

Rata-rata Skor	2,4	5,2	5,4
Skor Maksimal	4	8	8
TK	0,6	0,65	0,675
Kriteria	Sedang	Sedang	Sedang

Perhitungan Uji Tingkat Kesukaran Soal Test

Contoh perhitungan tingkat kesukaran pada butir soal nomor 1, untuk butir selanjutnya dihitung dengan cara yang sama dengan diperoleh data dari tabel analisis butir soal.

Diperoleh data:

Skor Maksimal : 4

Nilai Rata-rata : 2,4

Tingkat Kesukaran

$$TK = \frac{\text{Nilai Rata - Rata Skor Butir Soal}}{\text{Skor Maksimal Tiap Butir Soal}}$$

$$TK = \frac{2,4}{4}$$

$$TK = 0,6$$

Berdasarkan kriteria, maka soal nomor 1 mempunyai tingkat kesukaran yang **Sedang**.

LAMPIRAN A.7

Hasil Uji Daya Pembeda Soal Uji Coba Instrumen Tes Hasil Belajar Siswa

Responden	S1	S2	S3	Jumlah
Resp_1	2	4	8	14
Resp_2	4	8	8	20
Resp_3	2	4	4	10
Resp_4	4	8	8	20
Resp_5	2	6	6	14
Resp_6	2	4	6	12
Resp_7	0	6	0	6
Resp_8	4	4	6	14
Resp_9	2	8	8	18
Resp_10	2	0	0	2

Sigma X	24	52	54
Skor Maksimal	4	8	8
N*50%	5		
X Atas	2,8	6	6,8
X Bawah	2	4,4	4
Daya Pembeda	0,2	0,2	0,35
Kriteria	Cukup	Cukup	Sedang

Perhitungan Uji Daya Beda Soal Tes

Rumus

$$DP = \frac{\bar{x}A - \bar{x}B}{\text{Skor Maksimal}}$$

Keterangan:

DP = Daya Pembeda

$\bar{x}A$ = Nilai rata-rata kelas atas

$\bar{x}B$ = Nilai rata-rata kelas bawah

Perhitungan

Contoh perhitungan daya beda pada butir soal nomor 1, untuk butir selanjutnya

dihitung dengan cara yang sama dengan diperoleh data dari tabel analisis butir soal

Diperoleh data:

Skor Maksimal : 4

$\bar{x}A$: 2,8

$\bar{x}B$: 2

$$DP = \frac{\bar{x}A - \bar{x}B}{\text{Skor Maksimal}}$$
$$DP = \frac{2,8 - 2}{4}$$
$$DP = 0,2$$

Berdasarkan kriteria, maka soal nomor satu mempunyai daya beda yang dapat dikatakan **Cukup**

LAMPIRAN B

LAMPIRAN B.1	Hasil <i>Post-test</i> Kelompok Eksperimen
LAMPIRAN B.2	Hasil <i>Post-test</i> Kelompok Kontrol
LAMPIRAN B.3	Uji Normalitas
LAMPIRAN B.4	Uji Homogenitas
LAMPIRAN B.5	Uji Hipotesis

LAMPIRAN B.1

Rekapitulasi Nilai *Post-test* Kelompok Eksperimen

No.	Responden	Soal			Nilai
		1	2	3	
1	VII_001	0	6	8	70
2	VII_002	0	6	6	60
3	VII_003	3	6	8	90
4	VII_004	2	4	8	70
5	VII_005	4	8	8	100
6	VII_006	4	4	8	80
7	VII_007	3	6	6	75
8	VII_008	3	8	8	95
9	VII_009	0	6	8	70
10	VII_010	3	8	8	95
11	VII_011	3	8	8	95
12	VII_012	4	8	8	100
13	VII_013	4	8	8	100
14	VII_014	4	4	7	55
15	VII_015	3	6	6	75
16	VII_016	2	4	8	70
17	VII_017	4	8	8	100
18	VII_018	4	8	8	100
19	VII_019	4	8	8	100
20	VII_020	3	6	8	90
21	VII_021	3	6	6	75
22	VII_022	3	8	8	95
23	VII_023	2	6	6	70
24	VII_024	0	6	6	60
25	VII_025	0	4	6	50
26	VII_026	4	4	8	80
27	VII_027	2	4	8	70
28	VII_028	3	8	8	95
29	VII_029	0	6	6	60
30	VII_030	4	4	8	80
31	VII_031	3	6	6	70
32	VII_032	4	8	8	100

LAMPIRAN B.2

Rekapitulasi Nilai *Post-test* Kelompok Kontrol

No.	Responden	Soal			Nilai
		1	2	3	
1	VII_001	2	6	6	70
2	VII_002	4	8	8	100
3	VII_003	4	4	8	80
4	VII_004	0	6	8	70
5	VII_005	4	8	8	100
6	VII_006	1	4	0	25
7	VII_007	0	8	6	70
8	VII_008	3	6	8	90
9	VII_009	0	4	6	50
10	VII_010	3	8	8	95
11	VII_011	3	6	6	75
12	VII_012	0	6	8	70
13	VII_013	4	4	8	80
14	VII_014	3	6	0	45
15	VII_015	0	6	6	60
16	VII_016	3	4	2	45
17	VII_017	4	4	6	70
18	VII_018	4	6	6	80
19	VII_019	4	8	8	100
20	VII_020	0	6	0	30
21	VII_021	0	6	8	70
22	VII_022	3	6	8	85
23	VII_023	3	6	6	75
24	VII_024	2	8	4	70
25	VII_025	4	4	8	80
26	VII_026	4	6	4	70
27	VII_027	3	6	8	85
28	VII_028	2	6	4	65
29	VII_029	4	6	2	65
30	VII_030	0	0	0	0
31	VII_031	2	6	6	70
32	VII_032	4	8	8	100

LAMPIRAN B.3

Hasil Uji Normalitas Soal *Post-test* Pada SMP Negeri 2 Batanghari

a) Kelompok Eksperimen.

Tabel 3.13 Mencari Nilai D

Responden	x_i	$x_i - \bar{x}$	$(x_i - \bar{x})^2$
VII_025	50	-31,09	966,82
VII_014	55	-26,09	680,88
VII_002	60	81,09	6576,20
VII_024	60	-21,09	444,95
VII_029	60	-21,09	444,95
VII_001	70	-11,09	123,07
VII_004	70	-11,09	123,07
VII_009	70	-11,09	123,07
VII_016	70	-11,09	123,07
VII_023	70	-11,09	123,07
VII_027	70	-11,09	123,07
VII_031	70	-11,09	123,07
VII_007	75	-6,09	37,13
VII_015	75	-6,09	37,13
VII_021	75	-6,09	37,13
VII_006	80	-1,09	1,20
VII_026	80	-1,09	1,20
VII_030	80	-1,09	1,20
VII_003	90	8,91	79,32
VII_020	90	8,91	79,32
VII_008	95	13,91	193,39
VII_010	95	13,91	193,39
VII_011	95	13,91	193,39
VII_022	95	13,91	193,39
VII_028	95	13,91	193,39
VII_005	100	18,91	357,45
VII_012	100	18,91	357,45
VII_013	100	18,91	357,45
VII_017	100	18,91	357,45

Tabel 3.14 Mencari Nilai T_3

I	a_i	$x_{n-i+1} + x_i$	$a_i(x_{n-i+1} + x_i)$
1	0,42	50	20,94
2	0,29	45	13,04
3	0,25	40	9,85
4	0,21	40	8,56
5	0,19	40	7,51
6	0,16	30	4,95
7	0,14	30	4,35
8	0,13	25	3,16
9	0,11	25	2,73
10	0,09	25	2,33
11	0,08	25	1,94
12	0,06	25	1,58
13	0,05	15	0,73
14	0,03	15	0,51
15	0,02	5	0,10
16	0,006	0	0
Jumlah			82,29
T_3			0,49

VII_018	100	18,91	357,45
VII_019	100	18,91	357,45
VII_032	100	18,91	357,45
Jumlah	2595		
\bar{x}	81,09		
D		13717,97	

Berdasarkan perhitungan di atas diperoleh nilai $T_3 = 0,49$ kemudian dibandingkan dengan $p_{tabel} = 0,26$ pada taraf signifikan 0,05 dengan $n = 32$. Karena $T_3 < p_{tabel}$ maka dapat disimpulkan bahwa kelompok eksperimen berasal dari populasi yang berdistribusi tidak normal.

b) Kelompok Kontrol.

Tabel 3.13 Mencari Nilai D

Responden	x_i	$x_i - \bar{x}$	$(x_i - \bar{x})^2$
VII_030	0	-70	4900
VII_006	25	-45	2025
VII_020	30	70	4900
VII_014	45	-25	625
VII_016	45	-25	625
VII_009	50	-20	400
VII_015	60	-10	100
VII_028	65	-5	25
VII_029	65	-5	25
VII_001	70	0	0
VII_004	70	0	0
VII_007	70	0	0
VII_012	70	0	0
VII_017	70	0	0
VII_021	70	0	0
VII_024	70	0	0
VII_026	70	0	0
VII_031	70	0	0
VII_011	75	5	25
VII_023	75	5	25

Tabel 3.14 Mencari Nilai T_3

I	a_i	$x_{n-i+1} + x_i$	$a_i(x_{n-i+1} + x_i)$
1	0,42	100	41,88
2	0,29	75	21,73
3	0,25	70	17,24
4	0,21	55	11,77
5	0,19	50	9,39
6	0,16	40	6,60
7	0,14	25	3,62
8	0,13	20	2,53
9	0,11	15	1,64
10	0,09	10	0,93
11	0,08	10	0,78
12	0,06	10	0,63
13	0,05	5	0,24
14	0,03	5	0,17
15	0,02	0	0
16	0,006	0	0
Jumlah			119,17
T_3			0,74

VII_003	80	10	100
VII_013	80	10	100
VII_018	80	10	100
VII_025	80	10	100
VII_022	85	15	225
VII_027	85	15	225
VII_008	90	20	400
VII_010	95	25	625
VII_002	100	30	900
VII_005	100	30	900
VII_019	100	30	900
VII_32	100	30	900
Jumlah	2240		
\bar{x}	70		
D			19150

Berdasarkan perhitungan di atas diperoleh nilai $T_3 = 0,74$ kemudian dibandingkan dengan $p_{tabel} = 0,26$ pada taraf signifikan 0,05 dengan $n = 32$. Karena $T_3 < p_{tabel}$ maka dapat disimpulkan bahwa kelompok eksperimen berasal dari populasi yang berdistribusi tidak normal.

LAMPIRAN B.4

Hasil Uji Homogenitas Soal *Post-test* Pada SMP Negeri 2 Batanghari

No.	Eksperimen			Kontrol		
	x_a	$x_a - \bar{x}_a$	$(x_a - \bar{x}_a)^2$	x_a	$x_a - \bar{x}_a$	$(x_a - \bar{x}_a)^2$
1	50	-31,09	966,82	0	-70	4900
2	55	-26,09	680,88	25	-45	2025
3	60	81,09	6576,20	30	70	4900
4	60	-21,09	444,95	45	-25	625
5	60	-21,09	444,95	45	-25	625
6	70	-11,09	123,07	50	-20	400
7	70	-11,09	123,07	60	-10	100
8	70	-11,09	123,07	65	-5	25
9	70	-11,09	123,07	65	-5	25
10	70	-11,09	123,07	70	0	0
11	70	-11,09	123,07	70	0	0
12	70	-11,09	123,07	70	0	0
13	75	-6,09	37,13	70	0	0
14	75	-6,09	37,13	70	0	0
15	75	-6,09	37,13	70	0	0
16	80	-1,09	1,20	70	0	0
17	80	-1,09	1,20	70	0	0
18	80	-1,09	1,20	70	0	0
19	90	8,91	79,32	75	5	25
20	90	8,91	79,32	75	5	25
21	95	13,91	193,38	80	10	100
22	95	13,91	193,38	80	10	100
23	95	13,91	193,38	80	10	100
24	95	13,91	193,38	80	10	100
25	95	13,91	193,38	85	15	225
26	100	18,91	357,45	85	15	225
27	100	18,91	357,45	90	20	400
28	100	18,91	357,45	95	25	625
29	100	18,91	357,45	100	30	900
30	100	18,91	357,45	100	30	900
31	100	18,91	357,45	100	30	900
32	100	18,91	357,45	100	30	900

Jumlah	2595		13717,97	2240		19150
Rata-Rata	81,09375			70		
Varians	219,6237			511,2903		
F.Hitung	5,209					
F.Tabel	4,00					

Berdasarkan perhitungan di atas diperoleh nilai $F_{hitung} = 5,20$ dan $F_{tabel} = 4,00$ pada taraf signifikan 0,05 dengan $n_1 - 1 = 31$ dan $n_2 - 1 = 31$. Karena $F_{hitung} > F_{tabel}$ maka dapat disimpulkan bahwa kedua kelompok memiliki variansi kemampuan pemecahan masalah matematis yang tidak homogen.

LAMPIRAN B.5

Hasil Uji Hipotesis Soal *Post-test* Pada SMP Negeri 2 Batanghari

No.	Eksperimen	Rangking	Kontrol	Rangking
1	50	6,5	0	1
2	55	8	25	2
3	60	10,5	30	3
4	60	10,5	45	4,5
5	60	10,5	45	4,5
6	70	22,5	50	6,5
7	70	22,5	60	10,5
8	70	22,5	65	13,5
9	70	22,5	65	13,5
10	70	22,5	70	22,5
11	70	22,5	70	22,5
12	70	22,5	70	22,5
13	75	33	70	22,5
14	75	33	70	22,5
15	75	33	70	22,5
16	80	39	70	22,5
17	80	39	70	22,5
18	80	39	70	22,5
19	90	46	75	33
20	90	46	75	33
21	95	50,5	80	39
22	95	50,5	80	39
23	95	50,5	80	39
24	95	50,5	80	39
25	95	50,5	85	43,4
26	100	59	85	43,5
27	100	59	90	46
28	100	59	95	50,5
29	100	59	100	59
30	100	59	100	59
31	100	59	100	59
32	100	59	100	59
Jumlah Rangking		$R_1 = 1177$		$R_2 = 902,9$

$$\begin{aligned}
 U_1 &= n_1 \cdot n_2 + \frac{n_2(n_2 + 1)}{2} - \sum R_2 \\
 &= 32 \cdot 32 + \frac{32(32 + 1)}{2} - 902,9 \\
 &= 649,1
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 U_2 &= n_1 \cdot n_2 - U_1 \\
 &= 32 \cdot 32 - 649,1 \\
 &= 374,9
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 Z &= \frac{U - \frac{n_1 \cdot n_2}{2}}{\sqrt{\left(\frac{n_1 \cdot n_2}{N(N-1)}\right) \left(\frac{N^3 - N}{12} - \sum T\right)}} \\
 &= \frac{(374,9) - \frac{32 \cdot 32}{2}}{\sqrt{\left(\frac{32 \cdot 32}{64(64-1)}\right) \left(\frac{64^3 - 64}{12} - 514,5\right)}} \\
 &= \frac{-744}{73,60} \\
 &= -1,86
 \end{aligned}$$

Keputusan: Tolak H_0 karena $\alpha < 0,05$ dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa kelas eksperimen tidak sama dengan hasil belajar kelas kontrol.

LAMPIRAN C

LAMPIRAN C.1	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Pertemuan 1 Kelompok Eksperimen
LAMPIRAN C.2	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Pertemuan 2 Kelompok Eksperimen
LAMPIRAN C.3	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Pertemuan 3 Kelompok Eksperimen
LAMPIRAN C.4	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Pertemuan 4 Kelompok Eksperimen
LAMPIRAN C.5	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Pertemuan 1 Kelompok Kontrol
LAMPIRAN C.6	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Pertemuan 2 Kelompok Kontrol
LAMPIRAN C.7	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Pertemuan 3 Kelompok Kontrol
LAMPIRAN C.8	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Pertemuan 4 Kelompok Kontrol
LAMPIRAN C.9	Lembar Kerja Kelompok (LKK) Pertemuan 1
LAMPIRAN C.10	Lembar Kerja Kelompok (LKK) Pertemuan 2
LAMPIRAN C.11	Lembar Kerja Kelompok (LKK) Pertemuan 3
LAMPIRAN C.12	Lembar Kerja Kelompok (LKK) Pertemuan 4

LAMPIRAN C.1

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Pertemuan 1 Kelompok Eksperimen

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan : SMP Negeri 2 Batanghari
 Mata Pelajaran : Matematika
 Kelas/Semester : VII (tujuh)/II (Dua)
 Materi Pokok : Penyajian Data
 Alokasi Waktu : 2 x 30 Menit

A. Kompetensi Inti

- KI 1 : Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya
- KI 2 : Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman dan guru.
- KI 3 : Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya dirumah dan disekolah.
- KI 4 : Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis dalam karya yang estetis, dengan gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. Kompetensi Dasar

- 3.12 Menganalisis hubungan antara data dengan cara penyajian (tabel, diagram garis, diagram batang, dan diagram lingkaran)
- 4.12 Menyajikan dan menafsirkan data dalam bentuk tabel, diagram garis, diagram batang dan diagram lingkaran.

C. Indikator

- 3.12.1 Menganalisis hubungan antara data dengan cara penyajian bentuk tabel, diagram garis, diagram batang dan diagram lingkaran.
- 4.12.1 Menyajikan dan menafsirkan data dalam bentuk tabel, diagram garis,

diagram batang dan diagram lingkaran.

D. Tujuan Pembelajaran

Melalui Pembelajaran kooperatif, peserta didik diharapkan dapat:

1. Menyajikan data dalam bentuk tabel, diagram garis, diagram batang dan diagram lingkaran.
2. Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan menyajikan data dalam bentuk tabel, diagram garis, diagram batang dan diagram lingkaran.

E. Materi Pembelajaran

1. Materi Pokok : Penyajian data
2. Materi Pertemuan : Penyajian data dalam bentuk tabel

F. Metode Pembelajaran

- Game Snake Ladder
- Kerja Mandiri
- Diskusi
- Demonstrasi
- Ceramah

G. Media/alat dan Bahan

- Papan tulis
- Spidol
- Game Snake Ladder

H. Sumber Belajar

Buku siswa Kemdikbud kurikulum 2013 revisi 2016

I. Langkah-Langkah Pembelajaran

Sintak	Kegiatan Pembelajaran	Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membuka kegiatan dengan salam dan doa 2. Peserta didik Menyanyikan lagu Indonesianya dan literasi 3. Peserta didik dicek kehadirannya dan diingatkan untuk mematuhi prokes dengan 5 M 4. Peserta didik menerima informasi tujuan dan judul materi penyajian data 5. Peserta didik berdiskusi tentang materi pra syarat 	10 Menit
Kegiatan Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik diberikan stimulus dengan beberapa pertanyaan mengenai diagram tabel 2. Peserta didik membuat rumusan dengan pertanyaan tentang penyajian data 3. Guru membagikan LKPD dan Papan Game Snake Ladder kepada masing-masing kelompok serta meminta peserta didik mengumpulkan referensi yang akan digunakan untuk meyelesaikan masalah (Pengumpulan Data) 4. Peserta didik bermain Game Snake Ladder bersama teman kelompoknya dan Guru memberikan bimbingan dengan diskusi (Pengolahan Data) 5. Peserta didik bekerja dalam kelompok dengan melakukan percobaan dan guru berkeliling ke setiap kelompok memberikan bimbingan 	40 menit

	<p>(Pembuktian)</p> <p>6. Masing-masing peserta didik diminta mempresentasikan hasil kerjanya. Guru bersama peserta didik menarik kesimpulan hasil diskusi (Kesimpulan)</p> <p>7. Peserta didik diajak untuk membuat kesimpulan dari pelaksanaan pembelajaran hari ini</p> <p>8. Peserta didik diarahkan untuk mengerjakan tugas pengukuran, untuk mengukur ketercapaian tujuan Pembelajaran</p> <p>9. Peserta didik diarahkan untuk segera menyelesaikan permainan</p> <p>10. Guru mengingatkan batas waktu pembelajaran hari ini</p>	
Penutup	<p>1. Guru menyampaikan pembelajaran pada pertemuan selanjutnya.</p> <p>2. Guru menutup pembelajaran dengan salam dan doa bersama</p>	10 menit

Penilaian Penilaian dilakukan selama kegiatan pembelajaran yaitu penilaian sikap, pengetahuan dan keterampilan:

1. Sikap Teknik penilaian : Observasi
2. Pengetahuan
 - a. Teknik Penilaian: Tes Tulis
 - b. Bentuk Instrumen: Penugasan
3. Keterampilan
 - a. Teknik Penilaian: Tes Tulis
 - b. Bentuk instrumen: Uraian

Mengetahui,
Guru Mata Pelajaran



Rohmanu, S.Pd

NIP. 196810221991031004

Metro, Mei 2023

Mahasiswa



Reshilia Khaya Nurialita

NPM. 1801041033

LAMPIRAN C.2

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Pertemuan 2 Kelompok Eksperimen

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan : SMP Negeri 2 Batanghari
 Mata Pelajaran : Matematika
 Kelas/Semester : VII (tujuh)/II (Dua)
 Materi Pokok : Penyajian Data
 Alokasi Waktu : 2 x 30 Menit

- KI 1 : Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya
- KI 2 : Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman dan guru.
- KI 3 : Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya dirumah dan disekolah.
- KI 4 : Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis dalam karya yang estetis, dengan gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

A. Kompetensi Dasar

- 3.12 Menganalisis hubungan antara data dengan cara penyajian (tabel, diagram garis, diagram batang, dan diagram lingkaran)
- 4.12 Menyajikan dan menafsirkan data dalam bentuk tabel, diagram garis, diagram batang dan diagram lingkaran.

B. Indikator

- 3.12.1 Menganalisis hubungan antara data dengan cara penyajian bentuk tabel, diagram garis, diagram batang dan diagram lingkaran.

- 4.12.1 Menyajikan dan menafsirkan data dalam bentuk tabel, diagram garis, diagram batang dan diagram lingkaran.

C. Tujuan Pembelajaran

Melalui Pembelajaran kooperatif, peserta didik diharapkan dapat:

3. Menyajikan data dalam bentuk tabel, diagram garis, diagram batang dan diagram lingkaran.
4. Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan menyajikan data dalam bentuk tabel, diagram garis, diagram batang dan diagram lingkaran.

D. Materi Pembelajaran

3. Materi Pokok : Penyajian data
4. Materi Pertemuan : Penyajian data dalam bentuk diagram garis

E. Metode Pembelajaran

- Game Snake Ladder
- Kerja Mandiri
- Diskusi
- Demonstrasi
- Ceramah

F. Media/alat dan Bahan

- Papan tulis
- Spidol
- Game Snake Ladder

G. Sumber Belajar

Buku siswa Kemdikbud kurikulum 2013 revisi 2016

H. Langkah-Langkah Pembelajaran

Sintak	Kegiatan Pembelajaran	Waktu
Pendahuluan	6. Membuka kegiatan dengan salam dan doa 7. Peserta didik Menyanyikan lagu Indonesianya dan literasi 8. Peserta didik dicek kehadirannya dan diingatkan untuk mematuhi prokes dengan 5 M 9. Peserta didik menerima informasi tujuan dan judul materi penyajian data 10. Peserta didik berdiskusi tentang materi pra syarat	10 Menit
Kegiatan Inti	11. Peserta didik diberikan stimulus dengan beberapa pertanyaan mengenai diagram garis 12. Peserta didik membuat rumusan dengan pertanyaan tentang penyajian data 13. Guru membagikan LKPD dan Papan Game Snake Ladder kepada masing-masing kelompok serta meminta peserta didik mengumpulkan referensi yang akan digunakan untuk meyelesaikan masalah (Pengumpulan Data) 14. Peserta didik bermain Game Snake Ladder bersama teman kelompoknya dan Guru memberikan bimbingan dengan diskusi (Pengolahan Data) 15. Peserta didik bekerja dalam kelompok dengan melakukan percobaan dan guru berkeliling ke setiap kelompok memberikan bimbingan (Pembuktian)	40 menit

	<p>16. Masing-masing peserta didik diminta mempresentasikan hasil kerjanya. Guru bersama peserta didik menarik kesimpulan hasil diskusi (Kesimpulan)</p> <p>17. Peserta didik diajak untuk membuat kesimpulan dari pelaksanaan pembelajaran hari ini</p> <p>18. Peserta didik diarahkan untuk mengerjakan tugas pengukuran, untuk mengukur ketercapaian tujuan Pembelajaran</p> <p>19. Peserta didik diarahkan untuk segera menyelesaikan permainan</p> <p>20. Guru mengingatkan batas waktu pembelajaran hari ini</p>	
Penutup	<p>3. Guru menyampaikan pembelajaran pada pertemuan selanjutnya.</p> <p>4. Guru menutup pembelajaran dengan salam dan doa bersama</p>	10 menit

Penilaian Penilaian dilakukan selama kegiatan pembelajaran yaitu penilaian sikap, pengetahuan dan keterampilan:

4. Sikap Teknik penilaian : Observasi
5. Pengetahuan
 - c. Teknik Penilaian: Tes Tulis
 - d. Bentuk Instrumen: Penugasan
6. Keterampilan
 - c. Teknik Penilaian: Tes Tulis
 - d. Bentuk instrumen: Uraian

Metro, Mei 2023

Mengetahui,
Guru Mata Pelajaran



Rohmanu, S.Pd

NIP. 196810221991031004

Mahasiswa



Reshilia Khaya Nurialita

NPM. 1801041033

LAMPIRAN C.3

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Pertemuan 3 Kelompok Eksperimen

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan : SMP Negeri 2 Batanghari
Mata Pelajaran : Matematika
Kelas/Semester : VII (tujuh)/II (Dua)
Materi Pokok : Penyajian Data
Alokasi Waktu : 2 x 30 Menit

A. Kompetensi Inti

- KI 1 : Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya
- KI 2 : Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman dan guru.
- KI 3 : Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya dirumah dan disekolah.
- KI 4 : Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis dalam karya yang estetis, dengan gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. Kompetensi Dasar

- 3.12 Menganalisis hubungan antara data dengan cara penyajian (tabel, diagram garis, diagram batang, dan diagram lingkaran)
- 4.12 Menyajikan dan menafsirkan data dalam bentuk tabel, diagram garis, diagram batang dan diagram lingkaran.

C. Indikator

- 3.12.1 Menganalisis hubungan antara data dengan cara penyajian bentuk

tabel, diagram garis, diagram batang dan diagram lingkaran.

- 4.12.1 Menyajikan dan menafsirkan data dalam bentuk tabel, diagram garis, diagram batang dan diagram lingkaran.

D. Tujuan Pembelajaran

Melalui Pembelajaran kooperatif, peserta didik diharapkan dapat:

5. Menyajikan data dalam bentuk tabel, diagram garis, diagram batang dan diagram lingkaran.
6. Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan menyajikan data dalam bentuk tabel, diagram garis, diagram batang dan diagram lingkaran.

E. Materi Pembelajaran

5. Materi Pokok : Penyajian data
6. Materi Pertemuan : Penyajian data dalam bentuk diagram batang

F. Metode Pembelajaran

- Game Snake Ladder
- Kerja Mandiri
- Diskusi
- Demonstrasi
- Ceramah

G. Media/alat dan Bahan

- Papan tulis
- Spidol
- Game Snake Ladder

H. Sumber Belajar

Buku peserta didik Kemdikbud kurikulum 2013 revisi 2016

I. Langkah-Langkah Pembelajaran

Sintak	Kegiatan Pembelajaran	Waktu
Pendahuluan	11. Membuka kegiatan dengan salam dan doa 12. Peserta didik Menyanyikan lagu Indonesianya dan literasi 13. Peserta didik dicek kehadirannya dan diingatkan untuk mematuhi prokes dengan 5 M 14. Peserta didik menerima informasi tujuan dan judul materi penyajian data 15. Peserta didik berdiskusi tentang materi pra syarat	10 Menit
Kegiatan Inti	21. Peserta didik diberikan stimulus dengan beberapa pertanyaan mengenai diagram batang 22. Peserta didik membuat rumusan dengan pertanyaan tentang penyajian data 23. Guru membagikan LKPD dan Papan Game Snake Ladder kepada masing-masing kelompok serta meminta peserta didik mengumpulkan referensi yang akan digunakan untuk meyelesaikan masalah (Pengumpulan Data) 24. Peserta didik bermain Game Snake Ladder bersama teman kelompoknya dan Guru memberikan bimbingan dengan diskusi (Pengolahan Data) 25. Peserta didik bekerja dalam kelompok dengan melakukan percobaan dan guru berkeliling ke setiap kelompok memberikan bimbingan	40 menit

	<p>(Pembuktian)</p> <p>26. Masing-masing peserta didik diminta mempresentasikan hasil kerjanya. Guru bersama peserta didik menarik kesimpulan hasil diskusi (Kesimpulan)</p> <p>27. Peserta didik diajak untuk membuat kesimpulan dari pelaksanaan pembelajaran hari ini</p> <p>28. Peserta didik diarahkan untuk mengerjakan tugas pengukuran, untuk mengukur ketercapaian tujuan Pembelajaran</p> <p>29. Peserta didik diarahkan untuk segera menyelesaikan permainan</p> <p>30. Guru mengingatkan batas waktu pembelajaran hari ini</p>	
Penutup	<p>5. Guru menyampaikan pembelajaran pada pertemuan selanjutnya.</p> <p>6. Guru menutup pembelajaran dengan salam dan doa bersama</p>	10 menit

Penilaian Penilaian dilakukan selama kegiatan pembelajaran yaitu penilaian sikap, pengetahuan dan keterampilan:

7. Sikap Teknik penilaian : Observasi
8. Pengetahuan
 - e. Teknik Penilaian: Tes Tulis
 - f. Bentuk Instrumen: Penugasan
9. Keterampilan
 - e. Teknik Penilaian: Tes Tulis
 - f. Bentuk instrumen: Uraian

Mengetahui,
Guru Mata Pelajaran



Rohmanu, S.Pd

NIP. 196810221991031004

Metro, Mei 2023

Mahasiswa



Reshilia Khaya Nurialita

NPM. 1801041033

LAMPIRAN C.4

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Pertemuan 4 Kelompok Eksperimen

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan : SMP Negeri 2 Batanghari

Mata Pelajaran : Matematika

Kelas/Semester : VII (tujuh)/II (Dua)

Materi Pokok : Penyajian Data

Alokasi Waktu : 2 x 30 Menit

A. Kompetensi Inti

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

B. Kompetensi Dasar

- 3.12 Menganalisis hubungan antara data dengan cara penyajian (tabel, diagram garis, diagram batang, dan diagram lingkaran)
- 4.12 Menyajikan dan menafsirkan data dalam bentuk tabel, diagram garis, diagram batang dan diagram lingkaran.

C. Indikator

- 3.12.1 Menganalisis hubungan antara data dengan cara penyajian bentuk tabel, diagram garis, diagram batang dan diagram lingkaran.
- 4.12.1 Menyajikan dan menafsirkan data dalam bentuk tabel, diagram garis, diagram batang dan diagram lingkaran.

D. Tujuan Pembelajaran

Melalui Pembelajaran kooperatif, peserta didik diharapkan dapat:

7. Menyajikan data dalam bentuk tabel, diagram garis, diagram batang dan diagram lingkaran.
8. Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan menyajikan data dalam bentuk tabel, diagram garis, diagram batang dan diagram lingkaran.

E. Materi Pembelajaran

7. Materi Pokok : Penyajian data
8. Materi Pertemuan : Penyajian data dalam bentuk diagram lingkaran

F. Metode Pembelajaran

- Game Snake Ladder
- Kerja Mandiri
- Diskusi
- Demonstrasi
- Ceramah

G. Media/alat dan Bahan

- Papan tulis
- Spidol
- Game Snake Ladder

H. Sumber Belajar

Buku siswa Kemdikbud kurikulum 2013 revisi 2016

I. Langkah-Langkah Pembelajaran

Sintak	Kegiatan Pembelajaran	Waktu
Pendahuluan	16. Membuka kegiatan dengan salam dan doa 17. Peserta didik Menyanyikan lagu Indonesianya dan literasi 18. Peserta didik dicek kehadirannya dan diingatkan untuk mematuhi prokes dengan 5 M 19. Peserta didik menerima informasi tujuan dan judul materi penyajian data 20. Peserta didik berdiskusi tentang materi pra syarat	10 Menit
Kegiatan Inti	31. Peserta didik diberikan stimulus dengan beberapa pertanyaan mengenai diagram lingkaran 32. Peserta didik membuat rumusan dengan pertanyaan tentang penyajian data 33. Guru membagikan LKPD dan Papan Game Snake Ladder kepada masing-masing kelompok serta meminta peserta didik mengumpulkan referensi yang akan digunakan untuk meyelesaikan masalah (Pengumpulan Data) 34. Peserta didik bermain Game Snake Ladder bersama teman kelompoknya dan Guru memberikan bimbingan dengan diskusi (Pengolahan Data) 35. Peserta didik bekerja dalam kelompok dengan melakukan percobaan dan guru berkeliling ke setiap kelompok memberikan bimbingan	40 menit

	<p>(Pembuktian)</p> <p>36. Masing-masing peserta didik diminta mempresentasikan hasil kerjanya. Guru bersama peserta didik menarik kesimpulan hasil diskusi (Kesimpulan)</p> <p>37. Peserta didik diajak untuk membuat kesimpulan dari pelaksanaan pembelajaran hari ini</p> <p>38. Peserta didik diarahkan untuk mengerjakan tugas pengukuran, untuk mengukur ketercapaian tujuan Pembelajaran</p> <p>39. Peserta didik diarahkan untuk segera menyelesaikan permainan</p> <p>40. Guru mengingatkan batas waktu pembelajaran hari ini</p>	
Penutup	<p>7. Guru menyampaikan pembelajaran pada pertemuan selanjutnya.</p> <p>8. Guru menutup pembelajaran dengan salam dan doa bersama</p>	10 menit

Penilaian Penilaian dilakukan selama kegiatan pembelajaran yaitu penilaian sikap, pengetahuan dan keterampilan:

10. Sikap Teknik penilaian : Observasi

11. Pengetahuan

g. Teknik Penilaian: Tes Tulis

h. Bentuk Instrumen: Penugasan

12. Keterampilan

g. Teknik Penilaian: Tes Tulis

h. Bentuk instrumen: Uraian

Mengetahui,
Guru Mata Pelajaran



Rohmanu, S.Pd

NIP. 196810221991031004

Metro, Mei 2023

Mahasiswa



Reshilia Khaya Nurialita

NPM. 1801041033

LAMPIRAN C.5**Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Pertemuan 1 Kelompok Kontrol**

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan : SMP Negeri 2 Batanghari
Mata Pelajaran : Matematika
Kelas/Semester : VII (tujuh)/II (Dua)
Materi Pokok : Penyajian Data
Alokasi Waktu : 2 x 30 Menit

A. Kompetensi Inti

- KI 1 : Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya
- KI 2 : Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman dan guru.
- KI 3 : Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya dirumah dan disekolah.
- KI 4 : Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis dalam karya yang estetis, dengan gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. Kompetensi Dasar

- 3.12 Menganalisis hubungan antara data dengan cara penyajian (tabel, diagram garis, diagram batang, dan diagram lingkaran)
- 4.12 Menyajikan dan menafsirkan data dalam bentuk tabel, diagram garis, diagram batang dan diagram lingkaran.

C. Indikator

- 3.12.1 Menganalisis hubungan antara data dengan cara penyajian bentuk

tabel, diagram garis, diagram batang dan diagram lingkaran.

- 4.12.1 Menyajikan dan menafsirkan data dalam bentuk tabel, diagram garis, diagram batang dan diagram lingkaran.

D. Tujuan Pembelajaran

Melalui Pembelajaran kooperatif, peserta didik diharapkan dapat:

9. Menyajikan data dalam bentuk tabel, diagram garis, diagram batang dan diagram lingkaran.
10. Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan menyajikan data dalam bentuk tabel, diagram garis, diagram batang dan diagram lingkaran.

E. Materi Pembelajaran

9. Materi Pokok : Penyajian data
10. Materi Pertemuan : Penyajian data dalam bentuk tabel

F. Metode Pembelajaran

- Kerja Mandiri
- Diskusi
- Demonstrasi
- Ceramah

G. Media/alat dan Bahan

- Papan tulis
- Spidol
- Media gambar

H. Sumber Belajar

Buku siswa Kemdikbud kurikulum 2013 revisi 2016

I. Langkah-Langkah Pembelajaran

Sintak	Kegiatan Pembelajaran	Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membuka kegiatan dengan salam dan doa 2. Peserta didik Menyanyikan lagu Indonesianya dan literasi 3. Peserta didik dicek kehadirannya dan diingatkan untuk mematuhi prokes dengan 5 M 4. Peserta didik menerima informasi tujuan dan judul materi penyajian data 5. Peserta didik berdiskusi tentang materi pra syarat 	10 Menit
Kegiatan Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik diberikan stimulus dengan beberapa pertanyaan mengenai diagram tabel 2. Peserta didik membuat rumusan dengan pertanyaan tentang penyajian data 3. Guru membagikan LKPD kepada masing-masing peserta didik serta meminta peserta didik mengumpulkan referensi yang akan digunakan untuk menyelesaikan masalah (Pengumpulan Data) 4. Peserta didik berdiskusi sesama temannya dalam mengerjakan LKPD dan Guru memberikan bimbingan dengan diskusi (Pengolahan Data) 5. Peserta didik bekerja dalam kelompok dengan melakukan percobaan dan guru berkeliling ke setiap kelompok memberikan bimbingan (Pembuktian) 6. Masing-masing peserta didik diminta mempresentasikan hasil kerjanya. Guru bersama peserta didik menarik kesimpulan hasil diskusi (Kesimpulan) 7. Peserta didik diajak untuk membuat kesimpulan dari pelaksanaan pembelajaran hari ini 	40 menit

	8. Peserta didik diarahkan untuk mengerjakan tugas pengukuran, untuk mengukur ketercapaian tujuan Pembelajaran 9. Peserta didik diarahkan untuk segera menyelesaikan permainan 10. Guru mengingatkan batas waktu pembelajaran hari ini	
Penutup	1. Guru menyampaikan pembelajaran pada pertemuan selanjutnya. 2. Guru menutup pembelajaran dengan salam dan doa bersama	10 menit

Penilaian Penilaian dilakukan selama kegiatan pembelajaran yaitu penilaian sikap, pengetahuan dan keterampilan:

13. Sikap Teknik penilaian : Observasi

14. Pengetahuan

- i. Teknik Penilaian: Tes Tulis
- j. Bentuk Instrumen: Penugasan

15. Keterampilan

- i. Teknik Penilaian: Tes Tulis
- j. Bentuk instrumen: Uraian

Mengetahui,
Guru Mata Pelajaran



Rohmanu, S.Pd

NIP. 196810221991031004

Metro, Mei 2023

Mahasiswa



Reshilia Khaya Nurialita

NPM. 1801041033

LAMPIRAN C.6**Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Pertemuan 2 Kelompok Kontrol**

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan : SMP Negeri 2 Batanghari
Mata Pelajaran : Matematika
Kelas/Semester : VII (tujuh)/II (Dua)
Materi Pokok : Penyajian Data
Alokasi Waktu : 2 x 30 Menit

A. Kompetensi Inti

- KI 1 : Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya
- KI 2 : Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman dan guru.
- KI 3 : Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya dirumah dan disekolah.
- KI 4 : Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis dalam karya yang estetis, dengan gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. Kompetensi Dasar

- 3.12 Menganalisis hubungan antara data dengan cara penyajian (tabel, diagram garis, diagram batang, dan diagram lingkaran)
- 4.12 Menyajikan dan menafsirkan data dalam bentuk tabel, diagram garis, diagram batang dan diagram lingkaran.

C. Indikator

- 3.12.1 Menganalisis hubungan antara data dengan cara penyajian bentuk

tabel, diagram garis, diagram batang dan diagram lingkaran.

- 4.12.1 Menyajikan dan menafsirkan data dalam bentuk tabel, diagram garis, diagram batang dan diagram lingkaran.

D. Tujuan Pembelajaran

Melalui Pembelajaran kooperatif, peserta didik diharapkan dapat:

11. Menyajikan data dalam bentuk tabel, diagram garis, diagram batang dan diagram lingkaran.
12. Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan menyajikan data dalam bentuk tabel, diagram garis, diagram batang dan diagram lingkaran.

E. Materi Pembelajaran

11. Materi Pokok : Penyajian data
12. Materi Pertemuan : Penyajian data dalam bentuk diagram garis

F. Metode Pembelajaran

- Kerja Mandiri
- Diskusi
- Demonstrasi
- Ceramah

G. Media/alat dan Bahan

- Papan tulis
- Spidol

H. Sumber Belajar

Buku siswa Kemdikbud kurikulum 2013 revisi 2016

I. Langkah-Langkah Pembelajaran

Sintak	Kegiatan Pembelajaran	Waktu
Pendahuluan	6. Membuka kegiatan dengan salam dan doa 7. Peserta didik Menyanyikan lagu Indonesianya dan literasi 8. Peserta didik dicek kehadirannya dan diingatkan untuk mematuhi prokes dengan 5 M 9. Peserta didik menerima informasi tujuan dan judul materi penyajian data 10. Peserta didik berdiskusi tentang materi pra syarat	10 Menit
Kegiatan Inti	11. Peserta didik diberikan stimulus dengan beberapa pertanyaan mengenai diagram garis 12. Peserta didik membuat rumusan dengan pertanyaan tentang penyajian data 13. Guru membagikan LKPD kepada masing-masing peserta didik serta meminta peserta didik mengumpulkan referensi yang akan digunakan untuk menyelesaikan masalah (Pengumpulan Data) 14. Peserta didik berdiskusi sesama temannya dalam mengerjakan LKPD dan Guru memberikan bimbingan dengan diskusi (Pengolahan Data) 15. Peserta didik bekerja dalam kelompok dengan melakukan percobaan dan guru berkeliling ke setiap kelompok memberikan bimbingan (Pembuktian) 16. Masing-masing peserta didik diminta mempresentasikan hasil kerjanya. Guru bersama peserta didik menarik kesimpulan hasil diskusi (Kesimpulan) 17. Peserta didik diajak untuk membuat kesimpulan dari pelaksanaan pembelajaran hari ini	40 menit

	<p>18. Peserta didik diarahkan untuk mengerjakan tugas pengukuran, untuk mengukur ketercapaian tujuan Pembelajaran</p> <p>19. Peserta didik diarahkan untuk segera menyelesaikan permainan</p> <p>20. Guru mengingatkan batas waktu pembelajaran hari ini</p>	
Penutup	<p>3. Guru menyampaikan pembelajaran pada pertemuan selanjutnya.</p> <p>4. Guru menutup pembelajaran dengan salam dan doa bersama</p>	10 menit

Penilaian Penilaian dilakukan selama kegiatan pembelajaran yaitu penilaian sikap, pengetahuan dan keterampilan:

16. Sikap Teknik penilaian : Observasi

17. Pengetahuan

k. Teknik Penilaian: Tes Tulis

l. Bentuk Instrumen: Penugasan

18. Keterampilan

k. Teknik Penilaian: Tes Tulis

l. Bentuk instrumen: Uraian

Metro, Mei 2023

Mengetahui,
Guru Mata Pelajaran



Rohmanu, S.Pd

NIP. 196810221991031004

Mahasiswa



Reshilia Khaya Nurialita

NPM. 1801041033

LAMPIRAN C.7

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Pertemuan 3 Kelompok Kontrol

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan : SMP Negeri 2 Batanghari
Mata Pelajaran : Matematika
Kelas/Semester : VII (tujuh)/II (Dua)
Materi Pokok : Penyajian Data
Alokasi Waktu : 2 x 30 Menit

A. Kompetensi Inti

- KI 1 : Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya
- KI 2 : Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman dan guru.
- KI 3 : Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya dirumah dan disekolah.
- KI 4 : Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis dalam karya yang estetis, dengan gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. Kompetensi Dasar

- 3.12 Menganalisis hubungan antara data dengan cara penyajian (tabel, diagram garis, diagram batang, dan diagram lingkaran)
- 4.12 Menyajikan dan menafsirkan data dalam bentuk tabel, diagram garis, diagram batang dan diagram lingkaran.

C. Indikator

- 3.12.1 Menganalisis hubungan antara data dengan cara penyajian bentuk

tabel, diagram garis, diagram batang dan diagram lingkaran.

- 4.12.1 Menyajikan dan menafsirkan data dalam bentuk tabel, diagram garis, diagram batang dan diagram lingkaran.

D. Tujuan Pembelajaran

Melalui Pembelajaran kooperatif, peserta didik diharapkan dapat:

13. Menyajikan data dalam bentuk tabel, diagram garis, diagram batang dan diagram lingkaran.
14. Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan menyajikan data dalam bentuk tabel, diagram garis, diagram batang dan diagram lingkaran.

E. Materi Pembelajaran

13. Materi Pokok : Penyajian data
14. Materi Pertemuan : Penyajian data dalam bentuk diagram batang

F. Metode Pembelajaran

- Kerja Mandiri
- Diskusi
- Demonstrasi
- Ceramah

G. Media/alat dan Bahan

- Papan tulis
- Spidol

H. Sumber Belajar

Buku siswa Kemdikbud kurikulum 2013 revisi 2016

I. Langkah-Langkah Pembelajaran

Sintak	Kegiatan Pembelajaran	Waktu
Pendahuluan	11. Membuka kegiatan dengan salam dan doa 12. Peserta didik Menyanyikan lagu Indonesianya dan literasi 13. Peserta didik dicek kehadirannya dan diingatkan untuk mematuhi prokes dengan 5 M 14. Peserta didik menerima informasi tujuan dan judul materi penyajian data 15. Peserta didik berdiskusi tentang materi pra syarat	10 Menit
Kegiatan Inti	21. Peserta didik diberikan stimulus dengan beberapa pertanyaan mengenai diagram batang 22. Peserta didik membuat rumusan dengan pertanyaan tentang penyajian data 23. Guru membagikan LKPD kepada masing-masing peserta didik serta meminta peserta didik mengumpulkan referensi yang akan digunakan untuk menyelesaikan masalah (Pengumpulan Data) 24. Peserta didik berdiskusi sesama temannya dalam mengerjakan LKPD dan Guru memberikan bimbingan dengan diskusi (Pengolahan Data) 25. Peserta didik bekerja dalam kelompok dengan melakukan percobaan dan guru berkeliling ke setiap kelompok memberikan bimbingan (Pembuktian) 26. Masing-masing peserta didik diminta mempresentasikan hasil kerjanya. Guru bersama peserta didik menarik kesimpulan hasil diskusi (Kesimpulan) 27. Peserta didik diajak untuk membuat kesimpulan dari pelaksanaan pembelajaran hari ini	40 menit

	<p>28. Peserta didik diarahkan untuk mengerjakan tugas pengukuran, untuk mengukur ketercapaian tujuan Pembelajaran</p> <p>29. Peserta didik diarahkan untuk segera menyelesaikan permainan</p> <p>30. Guru mengingatkan batas waktu pembelajaran hari ini</p>	
Penutup	<p>5. Guru menyampaikan pembelajaran pada pertemuan selanjutnya.</p> <p>6. Guru menutup pembelajaran dengan salam dan doa bersama</p>	10 menit

Penilaian Penilaian dilakukan selama kegiatan pembelajaran yaitu penilaian sikap, pengetahuan dan keterampilan:

19. Sikap Teknik penilaian : Observasi

20. Pengetahuan

m. Teknik Penilaian: Tes Tulis

n. Bentuk Instrumen: Penugasan

21. Keterampilan

m. Teknik Penilaian: Tes Tulis

n. Bentuk instrumen: Uraian

Mengetahui,
Guru Mata Pelajaran



Rohmanu, S.Pd

NIP. 196810221991031004

Metro, Mei 2023

Mahasiswa



Reshilia Khaya Nurialita

NPM. 1801041033

LAMPIRAN C.8**Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Pertemuan 4 Kelompok Kontrol**

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan : SMP Negeri 2 Batanghari
 Mata Pelajaran : Matematika
 Kelas/Semester : VII (tujuh)/II (Dua)
 Materi Pokok : Penyajian Data
 Alokasi Waktu : 2 x 30 Menit

A. Kompetensi Inti

- KI 1 : Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya
- KI 2 : Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman dan guru.
- KI 3 : Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya dirumah dan disekolah.
- KI 4 : Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis dalam karya yang estetis, dengan gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. Kompetensi Dasar

- 3.12 Menganalisis hubungan antara data dengan cara penyajian (tabel, diagram garis, diagram batang, dan diagram lingkaran)
- 4.12 Menyajikan dan menafsirkan data dalam bentuk tabel, diagram garis, diagram batang dan diagram lingkaran.

C. Indikator

- 3.12.1 Menganalisis hubungan antara data dengan cara penyajian bentuk

tabel, diagram garis, diagram batang dan diagram lingkaran.

- 4.12.1 Menyajikan dan menafsirkan data dalam bentuk tabel, diagram garis, diagram batang dan diagram lingkaran.

D. Tujuan Pembelajaran

Melalui Pembelajaran kooperatif, peserta didik diharapkan dapat:

15. Menyajikan data dalam bentuk tabel, diagram garis, diagram batang dan diagram lingkaran.
16. Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan menyajikan data dalam bentuk tabel, diagram garis, diagram batang dan diagram lingkaran.

E. Materi Pembelajaran

15. Materi Pokok : Penyajian data
16. Materi Pertemuan : Penyajian data dalam bentuk diagram lingkaran

F. Metode Pembelajaran

- Kerja Mandiri
- Diskusi
- Demonstrasi
- Ceramah

G. Media/alat dan Bahan

- Papan tulis
- Spidol

H. Sumber Belajar

Buku siswa Kemdikbud kurikulum 2013 revisi 2016

I. Langkah-Langkah Pembelajaran

Sintak	Kegiatan Pembelajaran	Waktu
Pendahuluan	16. Membuka kegiatan dengan salam dan doa 17. Peserta didik Menyanyikan lagu Indonesianya dan literasi 18. Peserta didik dicek kehadirannya dan diingatkan untuk mematuhi prokes dengan 5 M 19. Peserta didik menerima informasi tujuan dan judul materi penyajian data 20. Peserta didik berdiskusi tentang materi pra syarat	10 Menit
Kegiatan Inti	31. Peserta didik diberikan stimulus dengan beberapa pertanyaan mengenai diagram lingkaran 32. Peserta didik membuat rumusan dengan pertanyaan tentang penyajian data 33. Guru membagikan LKPD kepada masing-masing peserta didik serta meminta peserta didik mengumpulkan referensi yang akan digunakan untuk menyelesaikan masalah (Pengumpulan Data) 34. Peserta didik berdiskusi sesama temannya dalam mengerjakan LKPD dan Guru memberikan bimbingan dengan diskusi (Pengolahan Data) 35. Peserta didik bekerja dalam kelompok dengan melakukan percobaan dan guru berkeliling ke setiap kelompok memberikan bimbingan (Pembuktian) 36. Masing-masing peserta didik diminta mempresentasikan hasil kerjanya. Guru bersama peserta didik menarik kesimpulan hasil diskusi (Kesimpulan) 37. Peserta didik diajak untuk membuat kesimpulan dari pelaksanaan pembelajaran hari ini	40 menit

	<p>38. Peserta didik diarahkan untuk mengerjakan tugas pengukuran, untuk mengukur ketercapaian tujuan Pembelajaran</p> <p>39. Peserta didik diarahkan untuk segera menyelesaikan permainan</p> <p>40. Guru mengingatkan batas waktu pembelajaran hari ini</p>	
Penutup	<p>7. Guru menyampaikan pembelajaran pada pertemuan selanjutnya.</p> <p>8. Guru menutup pembelajaran dengan salam dan doa bersama</p>	10 menit

Penilaian Penilaian dilakukan selama kegiatan pembelajaran yaitu penilaian sikap, pengetahuan dan keterampilan:

22. Sikap Teknik penilaian : Observasi

23. Pengetahuan

o. Teknik Penilaian: Tes Tulis

p. Bentuk Instrumen: Penugasan

24. Keterampilan

o. Teknik Penilaian: Tes Tulis

p. Bentuk instrumen: Uraian

Mengetahui,
Guru Mata Pelajaran



Rohmanu, S.Pd

NIP. 196810221991031004

Metro, Mei 2023

Mahasiswa



Reshilia Khaya Nurialita

NPM. 1801041033

LAMPIRAN C.9

Lembar Kerja Kelompok (LKK) Pertemuan 1



PAPAN SOAL

Soal !

Jelaskan apa yang dimaksud dengan data?

Penyelesaian:



PAPAN SOAL

Soal !

Sasa, Dea, Putri, Nada, Cika, dan Rere adalah siswa kelas 12 IPA. Mereka melakukan praktek untuk mengecat sebuah ukiran kayu. Waktu yang dibutuhkan Sasa 100 menit, Dea memerlukan waktu 120 menit, Putri memerlukan waktu 70 menit, Nada memerlukan waktu 110 menit, Cika memerlukan waktu 130 menit, dan Rere memerlukan waktu 90 menit. Bagaimana cara menyajikan data tersebut ke dalam bentuk tabel?

Penyelesaian:





PAPAN SOAL

Soal !

Data Berikut ini menunjukkan nilai ulangan matematika yang diperoleh siswa kelas VII-1 :

66	75	70	85	55	80	90	85	70	85
90	85	45	66	70	75	80	75	90	66
75	80	85	75	55	70	75	55	45	85

Sajikan data tersebut ke dalam bentuk tabel?

Penyelesaian:



PAPAN SOAL

Soal !

Hasil pengukuran berat badan 48 orang siswa kelas VI C adalah sebagai berikut:

36	38	39	37	35	38	36	37
38	35	36	39	36	39	37	38
35	37	35	36	39	35	38	37
37	36	39	35	38	39	35	36
35	37	36	38	39	38	36	37
36	35	37	35	36	39	38	37

Sajikan data tersebut ke dalam bentuk tabel?

Penyelesaian:





PAPAN SOAL

Perhatikan tabel berikut.

Ukuran Sepatu	Banyak Siswa
36	12
37	9
38	8
39	x
40	5
41	3

Jika banyak siswa seluruhnya 44 orang, maka berapa banyakkah siswa yang memiliki ukuran sepatu 39 adalah...



PAPAN SOAL

Soal !

Tabel frekuensi berikut menunjukkan hasil ulangan matematika.

Nilai	4	5	6	7	8	9	10
Frekuensi	2	6	7	8	10	5	2

Berapa banyak siswa yang mendapatkan nilai lebih dari 7 adalah...

Penyelesaian:



LAMPIRAN C.10

Lembar Kerja Kelompok (LKK) Pertemuan 2



PAPAN SOAL

Soal !

Berikut data siswa kelas VII SMP 4 Harapan Bangsa:

VII.A memiliki siswa perempuan sebanyak 16 siswa dan siswa laki-laki sebanyak 17 siswa

VII.B memiliki siswa perempuan sebanyak 27 siswa dan siswa laki-laki sebanyak 5 siswa

VII.C memiliki siswa perempuan sebanyak 19 siswa dan siswa laki-laki sebanyak 13 siswa

Buatlah data diatas menjadi sebuah tabel?

Penyelesaian:



PAPAN SOAL

Soal !

Berikut data siswa kelas VII SMP 4 Harapan Bangsa:

VII.A memiliki siswa perempuan sebanyak 10 siswa dan siswa laki-laki sebanyak 23 siswa

VII.B memiliki siswa perempuan sebanyak 16 siswa dan siswa laki-laki sebanyak 17 siswa

VII.C memiliki siswa perempuan sebanyak 14 siswa dan siswa laki-laki sebanyak 19 siswa

- a. Buatlah data diatas menjadi sebuah tabel?
- b. Buatlah data diatas menjadi sebuah diagram garisnya!

Penyelesaian:





PAPAN SOAL

Soal !

Berikut adalah tabel penggunaan telepon yang digunakan oleh warga di Rt.033

Merk Hp	Jumlah pengguna
Vivo	3
Oppo	5
Nokia	7
Samsung	4
Iphone	9

- buatlah data diatas kedalam diagram garis?
- buatlah data diatas kedalam diagram batang?

Penyelesaian :



PAPAN SOAL

Soal !

Berikut ini data warna yang disukai oleh 16 siswa kelas VI Sd Pelita Abadi.

Biru	Merah	Merah	Kuning
Ungu	Hitam	Coklat	Hitam
Kuning	Coklat	Hitam	Biru
Merah	Biru	Merah	Kuning

- Buatlah data diatas menjadi sebuah tabel?
- Buatlah diagram batangnya?

Penyelesaian:



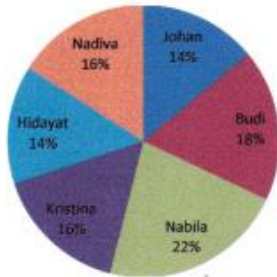
LAMPIRAN C.11

Lembar Kerja Kelompok (LKK) Pertemuan 3



PAPAN SOAL

Berikut ini diagram lingkaran dari data calon ketua osis:

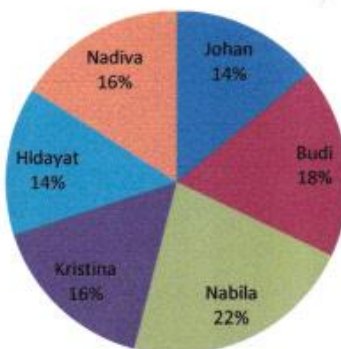


- Jika suara terbanyak menjadi ketua OSIS, maka yang menjadi ketua OSIS adalah...
- Jika jumlah semua pemilih ada 250 siswa, banyak siswa yang memilih Hidayat adalah.



PAPAN SOAL

Berikut ini diagram lingkaran dari data calon ketua osis:

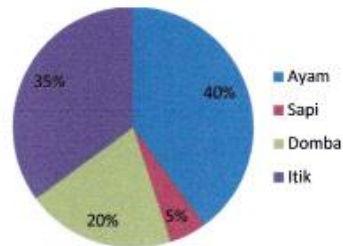


Berapa selisih siswa yang memilih Hidayat dan Kristina...



PAPAN SOAL

Berikut ini diagram lingkaran dari data ternak desa Adil:

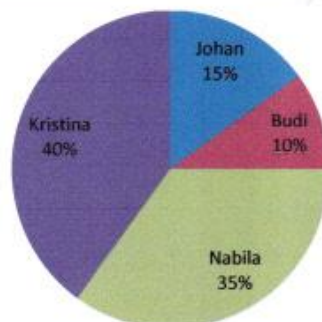


Jika jumlah ternak seluruhnya 15.000 ekor, maka jumlah ternak itik adalah...



PAPAN SOAL

Berikut ini diagram lingkaran dari data kegemaran siswa:



Jika jumlah siswa 80 orang, maka jumlah siswa yang gemar sepak bola dan basket ... orang

LAMPIRAN D

LAMPIRAN D.1	Surat Bimbingan Skripsi
LAMPIRAN D.2	Surat Izin Pra-Survey
LAMPIRAN D.3	Surat Balasan Pra-Survey
LAMPIRAN D.4	Outline
LAMPIRAN D.5	Surat Tugas
LAMPIRAN D.6	Surat Izin Reserch
LAMPIRAN D.7	Surat Balasan Izin Reserch
LAMPIRAN D.8	Surat Keterangan Bebas Pustaka
LAMPIRAN D.9	Kartu Konsultasi Bimbingan Skripsi
LAMPIRAN D.10	Hasil Validasi
LAMPIRAN D.11	Jadwal Pelaksanaan Penelitian
LAMPIRAN D.12	Foto Dokumentasi

LAMPIRAN D.1

Surat Bimbingan skripsi

03/04/2023, 00:56

Bimbingan Skripsi



**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

Nomor : B-1432/In.28.1/J/TL.00/03/2023
 Lampiran : -
 Perihal : **SURAT BIMBINGAN SKRIPSI**

Kepada Yth.,
 Sri Wahyuni (Pembimbing 1)
 (Pembimbing 2)
 di-

Tempat
Assalamu'alaikum Wr. Wb.

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

Nama : **RESHILIA KHAYA NURIALITA**
 NPM : 1801041033
 Semester : 10 (Sepuluh)
 Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
 Jurusan : Tadris Matematika
 Judul : EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA EDUCATION GAME SNACK LADDER TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA MATERI PENYAJIAN DATA

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, 30 Maret 2023
 Ketua Jurusan,



Endah Wulantina

03/04/2023, 00:58

Bimbingan Skripsi

NIP 19911222019032010

Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik. Untuk memastikan keasliannya, silahkan scan QRCode dan pastikan diarahkan ke alamat <https://sismik.metrouniv.ac.id/v2/cek-suratbimbingan.php?npm=1801041033>.
Token = 1801041033

LAMPIRAN D.2

Surat Izin Pra-Survey



**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.metro Univ.ac.id; e-mail: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id

Nomor : /In.28/J/TL.01/00/2022
Lampiran : -
Perihal : **IZIN PRASURVEY**

Kepada Yth.,
Kepala SMP NEGERI 2 BATANGHARI
di-
Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

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

Nama : **RESHILIA KHAYA NURIALITA**
NPM : 1801041033
Semester : 9 (Sembilan)
Jurusan : Tadris Matematika
Judul : **EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN MATEMATIKA DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA EDUCATION GAME SNAKE LEDDER TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA MATERI ARITMATIKA SOSIAL DI KELAS VII SMP NEGERI 2 BATANGHARI LAMPUNG TIMUR**

untuk melakukan prasurvey di SMP NEGERI 2 BATANGHARI, 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, 00 0000
Ketua Jurusan,



Endah Wulantina
NIP 19911222019032010

LAMPIRAN D.3

Surat Balasan Pra-Survey



**PEMERINTAH KABUPATEN LAMPUNG TIMUR
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UPTD SMP NEGERI 2 BATANGHARI**

Alamat : Desa Srihasuki 51 Kecamatan Batanghari Kabupaten Lampung Timur Kode Pos 34181

Email : mail1smpnegeri2batanghari@gmail.com

NPSN 10805928 NSS 201120402031 NIS 200250

SURAT IZIN PRASURVEY

Nomor : 070/99/02/SMPN.2/2022

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala UPTD SMP Negeri 2 Batanghari Kabupaten Lampung Timur. Berdasarkan Surat Permohonan Penelitian dari Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan IAIN METRO Nomor : /In.28/J/TL.01/00/2022 dengan ini memberikan izin kepada Mahasiswa Institut Agama Islam Negri Metro.

Nama	: RESHILIA KHAYA NURIALITA
NPM	: 1801041033
Semester	: 9 (Sembilan)
Jurusan	: Tadris Matematika

Untuk mengadakan Prasurey di UPTD SMPN 2 Batanghari. Dengan Judul *"EFEKTIFITAS PEMBELAJARAN MATEMATIKA DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA EDUCATION GAME SNAKE LEDDER TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA MATERI ARITMATIKA SOSIAL DI KELAS VII SMP NEGRI 2 BATANGHARI"*.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Batanghari, 28 November 2022
Kepala Sekolah,

DEWI ASMARAWATI, S.Pd.
NIP. 196902212006042003



LAMPIRAN D.4

Outline

OUTLINE**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA EDUCATION GAME SNAKE LADDER
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA MATERI PENYAJIAN DATA****HALAMAN JUDUL****HALAMAN PERSETUJUAN****NOTA DINAS****HALAMAN PENGESAHAN****ABSTRAK****HALAMAN ORISINILITAS PENELITIAN****HALAMAN MOTO****HALAMAN PERSEMBAHAN****KATA PENGANTAR****DAFTAR ISI****DAFTAR TABEL****DAFTAR LAMPIRAN****BAB I PENDAHULUAN**

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

BAB II LANDASAN TEORI

- A. Media Pembelajaran
 1. Definisi Media Pembelajaran
 2. Fungsi Media Pembelajaran
 3. Manfaat Media Pembelajaran
 4. Jenis Media Pembelajaran
 5. Kriteria Pemilihan dan Penggunaan Media
 6. Media Education Game Snake Ladder
- B. Hasil Belajar
 1. Definisi Hasil Belajar
 2. Hasil Belajar Matematika
- C. Materi Penyajian data
- D. Kerangka Pikir
- E. Hipotesis Penelitian

BAB III METODE PENELITIAN

- A. Rencana Penelitian
- B. Definisi Operasional Penelitian
- C. Populasi, Sempel, dan Teknik Pengambilan Sampel
- D. Teknik Pengumpulan Data
- E. Instrumen Penelitian
- F. Teknik Analisis Data

BAB IV METODE PENELITIAN

- A. Hasil Penelitian
- B. Pembahasan

BAB V METODE PENELITIAN

- A. Kesimpulan
- B. Penutup

DAFTAR PUSTAKA**LAMPIRAN****DAFTAR RIWAYAT HIDUP**

Metro, Maret 2023

Mengetahui,
Dosen Pembimbing



Sri Wahyuni, M.Pd
NIDN. 2024099002

Mahasiswa



Reshilia Khaya Nurialita
NPM. 1801041033

LAMPIRAN D.5

Surat Tugas

09/05/2023, 19:23

SURAT TUGAS



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

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Inringmulyo 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-1944/In.28/D.1/TL.01/05/2023

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

Nama : **RESHILIA KHAYA NURIALITA**
NPM : 1801041033
Semester : 10 (Sepuluh)
Jurusan : Tadris Matematika

Untuk : 1. Mengadakan observasi/survey di SMP NEGERI 2 BATANGHARI, guna mengumpulkan data (bahan-bahan) dalam rangka menyelesaikan penulisan Tugas Akhir/Skripsi mahasiswa yang bersangkutan dengan judul "EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA EDUCATION GAME SNAKE LADDER TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA MATERI PENYAJIAN DATA".

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 : 03 Mei 2023

Mengetahui,
Pejabat Setempat

Wakil Dekan Akademik dan
Kelembagaan,



Dra. Isti Fatonah MA
NIP 19670531 199303 2 003

LAMPIRAN D.6

Surat Izin Reserch

09/05/2023, 19:22

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-1943/In.28/D.1/TL.00/05/2023
Lampiran : -
Perihal : **IZIN RESEARCH**

Kepada Yth.,
KEPALA SMP NEGERI 2
BATANGHARI
di-
Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Sehubungan dengan Surat Tugas Nomor: B-1944/In.28/D.1/TL.01/05/2023, tanggal 03 Mei 2023 atas nama saudara:

Nama : **RESHILIA KHAYA NURIALITA**
NPM : 1801041033
Semester : 10 (Sepuluh)
Jurusan : Tadris Matematika

Maka dengan ini kami sampaikan kepada saudara bahwa Mahasiswa tersebut di atas akan mengadakan research/survey di SMP NEGERI 2 BATANGHARI, dalam rangka menyelesaikan Tugas Akhir/Skripsi mahasiswa yang bersangkutan dengan judul "EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA EDUCATION GAME SNAKE LADDER TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA MATERI PENYAJIAN DATA".

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

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Metro, 03 Mei 2023
Wakil Dekan Akademik dan
Kelembagaan,



Dra. Isti Fatonah MA
NIP 19670531 199303 2 003

LAMPIRAN D.7
Surat Balasan Pra-Survey



**PEMERINTAH KABUPATEN LAMPUNG TIMUR
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UPTD SMP NEGERI 2 BATANGHARI**

Alamat : Desa Sribasuki 51 Kecamatan Batanghari Kabupaten Lampung Timur Kode Pos 34181

Email : mail1smpnegeri2batanghari@gmail.com

NPSN 10805928

NSS 201120402031

NIS 200250

SURAT IZIN RESEARCH

Nomor: 070/163/02/SMPN.2/XI/2023

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala UPTD SMP Negeri 2 Batanghari Lampung Timur. Berdasarkan Surat Permohonan izin reaserch dari Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro Nomor: B-1945/In.28/D.1/T1.00/05/2023 Tanggal 3 Mei 2023. Dengan ini memberikan izin kepada Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Istitut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro.

Nama	: RESHILIA KHAYA NURIALITA
NPM	: 1801041033
Semester	: 10 (Sepuluh)
Program Study	: Tadris Matematika
Fakultas	: Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Untuk mengadakan research di UPTD SMP Negeri 2 Batanghari Lampung Timur dengan judul "EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA EDUCATION GAME SNAKE LADDER TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA MATERI PENYAJIAN DATA."

Demikian Surat ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.



Batanghari, 1 November 2023

Kepala Sekolah

MUHAMMAD IKHWAN, S.Pd

NIP. 196506071994121004

LAMPIRAN D.8

Surat Keterangan Bebas Pustaka



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

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Inggmulyo 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

SURAT BEBAS PUSTAKA PROGRAM STUDI

No: 146/Pustaka-TMTK/XII/2023

Yang bertanda tangan di bawah ini, Ketua Program Studi Tadris Matematika Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Metro, menerangkan bahwa :

Nama : RESHILIA KHAYA NURIALITA
NPM : 1801041033
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi : Tadris Matematika (TMTK)

Bahwa nama tersebut di atas, dinyatakan telah bebas pustaka Program Studi TMTK, dengan memberi sumbangan buku dalam rangka penambahan koleksi buku-buku perpustakaan Program Studi Tadris Matematika Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Metro.

Demikian keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Metro, 10 Desember 2023
Ketua Program Studi TMTK

Endah Wulantina, M.Pd
NIP. 19911222 201903 2 010



**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-1246/In.28/S/U.1/OT.01/11/2023**

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

Nama : Reshilia Khaya Nurialita
 NPM : 1801041033
 Fakultas / Jurusan : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan / Tadris Matematika

Adalah anggota Perpustakaan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro Lampung Tahun Akademik 2023/2024 dengan nomor anggota 1801041033

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, 14 November 2023
 Kepala Perpustakaan

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

LAMPIRAN D.9




Kartu Konsultasi Bimbingan kripsi


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
 Telp: (0725) 41507, Faksimil: (0725) 47295, Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id, e-mail: tarbiyah.iaim@metrouniv.ac.id

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

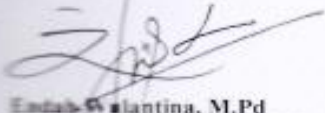
Nama : Reshilia Khaya Nurialita
 NPM : 1801041033


Program Studi : Tadris Matematika
 Semester : X

No	Hari/Tanggal	Pembimbing	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
1	30/2023 3	Sri W	Revisi APD Revisi outline	
2	31/2023 3	Sri W	Au APD Au outline	
3	29/2023 9	Sri W	Revisi Draft Skripsi	
4	2/2023 10	Sri W	- Revisi Bagian Depan - Bab II, hipotesis. - Bab III & Bab IV	

Mengetahui,
 Ketua Program Studi Tadris Matematika

Dosen Pembimbing


Endah Walantina, M.Pd
 NIP. 19611222 201903 2 010


Sri Wahyuni, M.Pd.
 NIDN. 2024099002



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

Jalan K. Hajar Dewantara Kampus 15 A Ringmulyo 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 SKRIPSI MAHASISWA
 FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
 IAIN METRO**

Nama : Reshilia Khaya Nurialita
 NPM : 1801041033

Program Studi : Tadris Matematika
 Semester : X

No	Hari/ Tanggal	Pembimbing	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
5	Selasa 10/2023 10	Sri W	Revisi Abstrak tata tulis Hipotesis Pengujian Pembahasan Kesimpulan Lampiran	

Mengetahui,
 Ketua Program Studi Tadris Matematika

Endah Wulantina, M.Pd.
 NIP. 19911222 201903 2 010

Dosen Pembimbing

Sri Wahyuni, M.Pd.
 NIDN. 2024099002



**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 SKRIPSI MAHASISWA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
IAIN METRO**

Nama : Reshilia Khaya Nurialita
NPM : 1801041033

Program Studi : Tadris Matematika
Semester : X

No	Hari/ Tanggal	Pembimbing	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
6	Rabu	Sri W	Revisi Abstrak Riwayat hidup.	Rusli
7	Selasa 14/2023 10		Acc draf Skripsi Acc Munagasyah.	

Mengetahui,
Ketua Program Studi Tadris Matematika

Endah Wulantina, M.Pd
NIP. 19911222 201903 2 010

Dosen Pembimbing

Sri Widyuni, M.Pd.
NIDN. 2024099002

LAMPIRAN D.10

Hasil Validasi

LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA EDUCATION GAME SNAKE LADDER
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA MATERI PENYAJIAN DATA**

**LEMBAR VALIDASI
INSTRUMEN TES HASIL BELAJAR SISWA**

Mata Pelajaran : Matematika
Sekolah : SMP Negeri 2 Batanghari
Kelas/Semester : VII/Genap
Materi : Penyajian Data
Nama Validator : Pika Merliza, M.Pd
NIP : 199005272019032018
Tanggal Pengisian :

A. Pengantar :

Dengan hormat,

Sehubungan dengan akan dilaksanakannya metode pengumpulan data melalui tes maka melalui instrumen ini Bapak/Ibu kami mohon untuk memberikan penilaian terhadap instrumen yang telah dibuat. penilaian Bapak/Ibu akan digunakan sebagai validasi dan masukan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas instrumen ini sehingga bisa diketahui layak atau tidak digunakan dalam penyusunan skripsi dengan judul : "Efektivitas Penggunaan Media Education Game Snake Ladder Terhadap Hasil Belajar Siswa Materi Penyajian Data".

B. Petunjuk :

1. Dimohon agar Bapak/Ibu berkenan memberikan penilaian terhadap Instrumen Test Hasil Belajar Siswa.
2. Untuk penilaian, berdasarkan kesesuaian kolom aspek dan pertanyaan, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda ceklis (√) pada kolom penskoran dengan memberikan keterangan kevalidan dari setiap pernyataan sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.

3. Untuk Penilaian Umum, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda ceklis (√) yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu .
4. Untuk saran dan revisi, Bapak ibu dapat langsung menuliskannya pada naskah yang perlu direvisi, atau pada kolom saran yang telah disiapkan.

Kesediaan Bapak/Ibu dalam memberikan jawaban secara objektif sangat besar artinya bagi peneliti. atas kesediaan dan bantuan Bapak/Ibu, peneliti ucapkan terimakasih.

Keterangan Skala Penilaian:

5 = sangat sesuai

4 = sesuai

3 = cukup sesuai

2 = tidak sesuai

1 = sangat tidak sesuai

Penilaian Umum

Kesimpulan	Valid	Valid dengan Perbaikan	Tidak Valid
Kesimpulan validator			

D. Skor Penilaian

$$\text{Nilai} = \frac{\text{skor yang diperoleh siswa}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

$$\text{Skor Maksimal} = 27$$

E. Kritik dan Saran

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Metro, Maret 2023
Validator,


Pika Merliza, M.Pd
NIP. 199005272019032018

LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA EDUCATION GAME SNAKE LADDER
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA MATERI PENYAJIAN DATA**

**LEMBAR VALIDASI
INSTRUMEN TES HASIL BELAJAR SISWA**

Mata Pelajaran : Matematika
Sekolah : SMP Negeri 2 Batanghari
Kelas/Semester : VII/Genap
Materi : Penyajian Data
Nama Validator : Endah Wulantina, M.Pd
NIP : 199112222019032010
Tanggal Pengisian :

A. Pengantar :

Dengan hormat,

Sehubungan dengan akan dilaksanakannya metode pengumpulan data melalui tes maka melalui instrumen ini Bapak/Ibu kami mohon untuk memberikan penilaian terhadap instrumen yang telah dibuat. penilaian Bapak/Ibu akan digunakan sebagai validasi dan masukan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas instrumen ini sehingga bisa diketahui layak atau tidak digunakan dalam penyusunan skripsi dengan judul : "Efektivitas Penggunaan Media Education Game Snake Ladder Terhadap Hasil Belajar Siswa Materi Penyajian Data".

B. Petunjuk :

1. Dimohon agar Bapak/Ibu berkenan memberikan penilaian terhadap Instrumen Test Hasil Belajar Siswa.
2. Untuk penilaian, berdasarkan kesesuaian kolom aspek dan pertanyaan, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda ceklis (\checkmark) pada kolom penskoran dengan memberikan keterangan kevalidan dari setiap pernyataan sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.

3. Untuk Penilaian Umum, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda ceklis (√) yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu .
4. Untuk saran dan revisi, Bapak ibu dapat langsung menuliskannya pada naskah yang perlu direvisi, atau pada kolom saran yang telah disiapkan.

Kesediaan Bapak/Ibu dalam memberikan jawaban secara objektif sangat besar artinya bagi peneliti. atas kesediaan dan bantuan Bapak/Ibu, peneliti ucapkan terimakasih.

Keterangan Skala Penilaian:

- 5 = sangat sesuai
- 4 = sesuai
- 3 = cukup sesuai
- 2 = tidak sesuai
- 1 = sangat tidak sesuai

C. Penilaian :

Aspek	Pertanyaan	Soal Hasil Belajar Siswa																									ket					
		1					2					3					4					5										
		1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5						
Materi	1. Soal sesuai indikator soal belajar siswa	✓						✓						✓						✓						✓					✓	
Kontruksi	2. Menggunakan kata tanya atau perintah yang menuntut jawaban perbuatan	✓						✓						✓						✓						✓					✓	
	3. Terdapat petunjuk yang jelas tentang cara mengerjakan soal	✓						✓						✓						✓						✓					✓	
	4. Tabel, gambar diagram atau sejenisnya disajikan dengan jelas dan terbaca	✓						✓						✓						✓						✓					✓	
	5. Ada pedoman pengskoran	✓						✓						✓						✓						✓					✓	
	6. Menggunakan prosedur penyelesaian dengan cara yang jelas dan benar	✓						✓						✓						✓						✓					✓	
	Bahasa	7. Tidak menggunakan bahasa yang berlaku setempat/tahu		✓					✓						✓						✓						✓					✓
8. Kalimat soal tidak mengandung arti ganda			✓					✓						✓						✓						✓					✓	
9. Menggunakan bahasa yang sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia yang mudah dipahami siswa		✓						✓						✓						✓						✓					✓	

Penilaian Umum

Kesimpulan	Valid	Valid dengan Perbaikan	Tidak Valid
Kesimpulan validator			

D. Skor Penilaian

$$\text{Nilai} = \frac{\text{skor yang diperoleh siswa}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

$$\text{Skor Maksimal} = 27$$

E. Kritik dan Saran

1. Perbaiki soal sesuai dengan indikator soal
2. Berikan petunjuk yang jelas pada setiap soal
3. Perbaiki bahasa yang digunakan dalam soal

Metro, Maret 2023
Validator,



Endah Wulantina, M.Pd
NIP. 199112222019032010

LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA EDUCATION GAME SNAKE LADDER
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA MATERI PENYAJIAN DATA**

**LEMBAR VALIDASI
INSTRUMEN TES HASIL BELAJAR SISWA**

Mata Pelajaran : Matematika
Sekolah : SMP Negeri 2 Batanghari
Kelas/Semester : VII/Genap
Materi : Penyajian Data
Nama Validator : Dwi Laila Sulistiowati, M.Pd
NIP : 199401132020122025
Tanggal Pengisian :

A. Pengantar :

Dengan hormat,

Sehubungan dengan akan dilaksanakannya metode pengumpulan data melalui tes maka melalui instrumen ini Bapak/Ibu kami mohon untuk memberikan penilaian terhadap instrumen yang telah dibuat. penilaian Bapak/Ibu akan digunakan sebagai validasi dan masukan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas instrumen ini sehingga bisa diketahui layak atau tidak digunakan dalam penyusunan skripsi dengan judul : "Efektivitas Penggunaan Media Education Game Snake Ladder Terhadap Hasil Belajar Siswa Materi Penyajian Data".

B. Petunjuk :

1. Dimohon agar Bapak/Ibu berkenan memberikan penilaian terhadap Instrumen Test Hasil Belajar Siswa.
2. Untuk penilaian, berdasarkan kesesuaian kolom aspek dan pertanyaan, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda ceklis (√) pada kolom penskoran dengan memberikan keterangan kevalidan dari setiap pernyataan sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.

3. Untuk Penilaian Umum, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda ceklis (√) yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu .
4. Untuk saran dan revisi, Bapak ibu dapat langsung menuliskannya pada naskah yang perlu direvisi, atau pada kolom saran yang telah disiapkan.

Kesediaan Bapak/Ibu dalam memberikan jawaban secara objektif sangat besar artinya bagi peneliti. atas kesediaan dan bantuan Bapak/Ibu, peneliti ucapkan terimakasih.

Keterangan Skala Penilaian:

5 = sangat sesuai

4 = sesuai

3 = cukup sesuai

2 = tidak sesuai

1 = sangat tidak sesuai

Penilaian Umum

Kesimpulan	Valid	Valid dengan Perbaikan	Tidak Valid
Kesimpulan validator			

D. Skor Penilaian

$$\text{Nilai} = \frac{\text{skor yang diperoleh siswa}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

Skor Maksimal = 27

E. Kritik dan Saran

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Metro, 31 Maret 2023
Validator,



Dwi Laila Sulistiowati, M.Pd
NIP. 199401132020122025

Lampiran D

Jadwal Pelaksanaan Penelitian

Jadwal Pelaksanaan Penelitian Kelas VII.1

No.	Hari, Tanggal	Jam	Materi
1	Selasa, 16 Mei 2023	11.15 - 12.15	Menganalisis hubungan antara data dengan cara penyajian bentuk table. Menyajikan dan menafsirkan data dalam bentuk table.
2	Jum'at, 19 Mei 2023	09.30 – 10.30	Menganalisis hubungan antara data dengan cara penyajian bentuk diagram garis. Menyajikan dan menafsirkan data dalam bentuk diagram garis.
3	Selasa, 23 Mei 2023	11.15 – 12.15	Menganalisis hubungan antara data dengan cara penyajian bentuk diagram batang. Menyajikan dan menafsirkan data dalam bentuk diagram batang.
4	Kamis, 25 Mei 2023	08.30 – 09.30	Menganalisis hubungan antara data dengan cara penyajian bentuk diagram lingkaran. Menyajikan dan menafsirkan data dalam bentuk diagram lingkaran.
5	Jum'at, 26 Mei 2023	09.30 – 10.30	Pemberian <i>Post-test</i>

Jadwal Pelaksanaan Penelitian Kelas VII.2

No.	Hari, Tanggal	Jam	Materi
1	Selasa, 16 Mei 2023	10.45 - 11.15	Menganalisis hubungan antara data dengan cara penyajian bentuk table. Menyajikan dan menafsirkan data dalam bentuk table.
2	Jum'at, 19 Mei 2023	07.30 – 08.30	Menganalisis hubungan antara data dengan cara penyajian bentuk diagram garis. Menyajikan dan menafsirkan data dalam bentuk diagram garis.
3	Senin, 22 Mei 2023	11.15 – 12.15	Menganalisis hubungan antara data dengan cara penyajian bentuk diagram batang. Menyajikan dan menafsirkan data dalam bentuk diagram batang.

4	Selasa, 23 Mei 2023	10.45 – 11.15	Menganalisis hubungan antara data dengan cara penyajian bentuk diagram lingkaran. Menyajikan dan menafsirkan data dalam bentuk diagram lingkaran.
5	Jum'at, 26 Mei 2023	07.30 – 08.30	Pemberian <i>Post-test</i>

LAMPIRAN D.12

Foto Dokumentasi



DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Reshilia Khaya Nurialita lahir di Metro pada tanggal 13 Agustus 2000, anak pertama dari pasangan Bapak Ahmad Nuril Yasir dan Ibu Rohiba Alita. Pendidikan penulis dimulai pada tingkat sekolah dasar di SD Negeri 2 Metro Timur pada tahun 2007 dan selesai pada tahun 2012, kemudian dilanjutkan pada tingkat sekolah menengah pertama di SMP Negeri 7 Metro pada tahun 2012 dan selesai pada tahun 2015. Penulis melanjutkan sekolah menengah atas di SMK Muhammadiyah 3 Metro dan lulus pada tahun 2018, kemudian melanjutkan pendidikan di IAIN Metro Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Jurusan Tadris Matematika dimulai pada tahun 2018.