

Puji Astutik. 2016. *Komparasi Hasil Belajar dan Motivasi Siswa Antara Metode Permainan Menggunakan Media Kartu Bilangan dan Media Ular Tangga Materi Bilangan Romawi Kelas IV SDN Bancaran 03 Bangkalan*. Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Trunojoyo Madura. Pembimbing I: Ariesta Kartika Sari, S.Si., M.Pd., Pembimbing II: Moh. Edy Nurtamam, S.Pd., M.Si.

## ABSTRAK

Proses pembelajaran matematika di SDN Bancaran 03 masih berpusat pada guru. Guru belum menggunakan media pembelajaran, sehingga siswa kurang tertarik dan hasil belajar siswa rendah. Oleh karena itu, diperlukan metode dan media pembelajaran agar siswa tertarik, aktif dan hasil belajar dapat meningkat. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui komparasi motivasi siswa dan hasil belajar antara metode permainan menggunakan media kartu bilangan dan media ular tangga. Metode penelitian yang digunakan adalah *True Experiment*, dengan *Randomized Pretest-Posttest Control Group Design*. Populasi penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas IV. Teknik sampling yang digunakan adalah random sampling. Sampel penelitian yaitu 42 siswa, yang dibagi menjadi tiga kelompok. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu angket dan tes. Teknik analisis data yang digunakan yaitu uji komparatif *Anova*. Hasil analisis motivasi,  $F_{hitung} = 3.29 > F_{tabel} = 3.24$ , maka  $H_0$  ditolak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan yang signifikan antara motivasi siswa dengan metode permainan menggunakan media kartu bilangan, metode permainan menggunakan media ular tangga dan pembelajaran konvensional. Hasil pengujian ketiga kelompok, diperoleh  $F_{hitung} = 1.521 \leq F_{tabel} = 3.24$ , maka  $H_0$  diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa tidak ada perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa dengan metode permainan menggunakan media kartu bilangan, metode permainan menggunakan media ular tangga dan pembelajaran konvensional.

**Kata Kunci :** *hasil belajar siswa, motivasi siswa, metode permainan, media pembelajaran, media kartu bilangan, media ular tangga*

Puji Astutik. 2016. *Comparison of Learning Results and Students Motivation Between Game Method of Using Media Card Numbers and Snake and Ladders Media Material Roman Numbers Grade IV SDN Bancaran 03 Bangkalan*. Thesis, Elementary School Teacher Education Study Program, Faculty of Education, University of Trunojoyo Madura. Advisor I: Ariesta Kartika Sari, S.Si., M.Pd., Advisor II: Moh. Edy Nurtamam, S.Pd., M.Si.

#### ABSTRACT

The process of learning mathematics in SDN Bancaran 03 is still centered on the teacher. Teachers are not using the medium of learning yet, so that students are less interested and students's learning outcomes is low. Therefore, necessary methods and media of learning so that students are interested, active and learning outcomes can be improved. This study aims to determine the comparative results between the student's motivation and learning outcomes game method using a media card numbers and media snake ladder. The method using is True Experiment with Randomized Pretest-Posttest Control Group Design. This study population is the entire fourth grade students. The sampling technique is random sampling. The research sample is 42 students, who were divided into three groups. Data collection techniques in this research that questionnaires and tests. Data analysis technique used is the comparative test Anova. The results of the analysis of motivation,  $F_{count} = 3.29 > F_{table} = 3.24$ , then  $H_0$  is rejected. It can be concluded that there is a significant difference between student's motivation with game method using a media card numbers, the method of using the game of snakes and ladders media and conventional learning. The results of the third test group, obtained  $F_{count} = 1.521 \leq F_{table} = 3.24$ , then  $H_0$  is accepted. It concluded that there was no significant difference between the results of student learning with game method using a media card numbers, method of using the media game of snakes and ladders and conventional learning.

**Keywords:** *student's learning outcomes, student motivation, methods of games, media of learning, card numbers media, snake and ladder media*

## DAFTAR ISI

|                                            |      |
|--------------------------------------------|------|
| HALAMAN JUDUL .....                        | i    |
| LEMBAR PERSETUJUAN .....                   | ii   |
| LEMBAR PENGESAHAN .....                    | iii  |
| HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN .....          | iv   |
| HALAMAN MOTTO .....                        | v    |
| HALAMAN PERSEMBAHAN .....                  | vi   |
| KATA PENGANTAR .....                       | vii  |
| ABSTRAK .....                              | ix   |
| <i>ABSTRACT</i> .....                      | x    |
| DAFTAR ISI .....                           | xi   |
| DAFTAR TABEL .....                         | xiv  |
| DAFTAR GAMBAR .....                        | xvi  |
| DAFTAR LAMPIRAN .....                      | xvii |
| BAB I PENDAHULUAN .....                    | 1    |
| 1.1 Latar Belakang .....                   | 1    |
| 1.2 Permasalahan .....                     | 7    |
| 1.3 Tujuan .....                           | 7    |
| 1.4 Manfaat .....                          | 8    |
| 1.5 Hipotesis .....                        | 9    |
| BAB II KAJIAN PUSTAKA .....                | 11   |
| 2.1 Hakikat Belajar dan Pembelajaran ..... | 11   |
| 2.1.1 Pengertian Belajar .....             | 11   |
| 2.1.2 Pengertian Pembelajaran .....        | 12   |
| 2.2 Hakikat Matematika .....               | 13   |
| 2.2.1 Pengertian Matematika .....          | 13   |
| 2.2.2 Karakteristik Matematika di SD ..... | 14   |
| 2.2.3 Tujuan Matematika .....              | 16   |
| 2.2.4 Ruang Lingkup Matematika .....       | 17   |
| 2.3 Metode Permainan .....                 | 17   |
| 2.3.1 Metode Pembelajaran .....            | 17   |

|                                                             |    |
|-------------------------------------------------------------|----|
| 2.3.2 Metode Permainan .....                                | 18 |
| 2.4 Media Pembelajaran.....                                 | 23 |
| 2.4.1 Pengertian Media Pembelajaran .....                   | 23 |
| 2.4.2 Fungsi Media Pembelajaran .....                       | 24 |
| 2.4.3 Jenis Media Pembelajaran .....                        | 25 |
| 2.4.3.1 Media Kartu Bilangan .....                          | 26 |
| 2.4.3.2 Media Ular Tangga .....                             | 28 |
| 2.5 Hakikat Motivasi .....                                  | 30 |
| 2.5.1 Pengertian Motivasi .....                             | 30 |
| 2.5.2 Jenis Motivasi Belajar .....                          | 31 |
| 2.5.3 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Motivasi .....        | 32 |
| 2.5.4 Fungsi Motivasi .....                                 | 33 |
| 2.5.5 Pengukuran Motivasi Belajar .....                     | 34 |
| 2.6 Hakikat Hasil Belajar .....                             | 37 |
| 2.6.1 Pengertian Hasil Belajar .....                        | 37 |
| 2.6.2 Pengukuran Hasil Belajar .....                        | 38 |
| 2.7 Materi Bilangan Romawi .....                            | 39 |
| BAB III METODE PENELITIAN .....                             | 43 |
| 3.1 Pendekatan Penelitian .....                             | 43 |
| 3.2 Objek Penelitian .....                                  | 45 |
| 3.3 Teknik Pengumpulan Data .....                           | 46 |
| 3.4 Analisis data .....                                     | 48 |
| 3.5 Definisi Operasional .....                              | 61 |
| BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....                           | 63 |
| 4.1 Hasil Penelitian .....                                  | 63 |
| 4.1.1 Deskripsi Pelaksanaan Penelitian .....                | 63 |
| 4.1.2 Karakteristik Sampel Penelitian .....                 | 64 |
| 4.1.3 Hasil Analisis Data Perangkat Pembelajaran .....      | 65 |
| 4.1.4 Hasil Analisis Data Instrumen Tes Hasil Belajar ..... | 71 |
| 4.1.5 Analisis Data Angket Motivasi .....                   | 75 |
| 4.1.6 Analisis Data Hasil Belajar Siswa .....               | 81 |
| 4.1.7 Analisis Data Tes Hasil Belajar .....                 | 84 |

|                                                    |     |
|----------------------------------------------------|-----|
| 4.2 Pembahasan .....                               | 87  |
| 4.2.1 Pembahasan Uji Coba Instrumen .....          | 87  |
| 4.2.2 Perangkat dan Pelaksanaan Pembelajaran ..... | 89  |
| 4.2.3 Pembahasan Motivasi Siswa.....               | 94  |
| 4.2.4 Pembahasan Hasil Belajar Siswa .....         | 98  |
| BAB V PENUTUP .....                                | 105 |
| 5.1 Simpulan .....                                 | 105 |
| 5.2 Saran .....                                    | 106 |
| DAFTAR PUSTAKA .....                               | 107 |
| LAMPIRAN .....                                     | 110 |

## DAFTAR TABEL

|            |                                                                                          |    |
|------------|------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| Tabel 2.1  | Lambang Bilangan Romawi .....                                                            | 39 |
| Tabel 3.1  | Bentuk <i>Randomized Pretest-Posttest Control Group Design</i> .....                     | 44 |
| Tabel 3.2  | Penggolongan Pernyataan dalam Angket Motivasi Berdasarkan<br>Kriteria dan Kondisi .....  | 47 |
| Tabel 3.3  | Kriteria Penilaian Validasi Ahli Instrumen Tes Hasil Belajar .....                       | 48 |
| Tabel 3.4  | Kriteria Penilaian Validasi Ahli RPP .....                                               | 48 |
| Tabel 3.5  | Kriteria Penilaian Validasi Ahli LKK .....                                               | 48 |
| Tabel 3.6  | Kriteria Penilaian Validasi Ahli Media Pembelajaran .....                                | 49 |
| Tabel 3.7  | Kriteria Penilaian Validasi Ahli Angket .....                                            | 49 |
| Tabel 3.8  | Kriteria Kategori Skor Rata-Rata Angket .....                                            | 50 |
| Tabel 3.9  | Kriteria Validitas Instrumen .....                                                       | 54 |
| Tabel 3.10 | Kriteria Reliabilitas Instrumen.....                                                     | 54 |
| Tabel 3.11 | Taraf Kesukaran Soal.....                                                                | 55 |
| Tabel 4.1  | Jadwal Pelaksanaan Pembelajaran .....                                                    | 63 |
| Tabel 4.2  | Jumlah Siswa Berdasarkan Jenis Kelamin .....                                             | 64 |
| Tabel 4.3  | Nama-nama Validator .....                                                                | 65 |
| Tabel 4.4  | Data Hasil Validasi RPP Metode Permainan Menggunakan Media<br>Kartu Bilangan .....       | 66 |
| Tabel 4.5  | Data Hasil Validasi RPP Metode Permainan Menggunakan Media<br>Ular Tangga .....          | 67 |
| Tabel 4.6  | Data Hasil Validasi LKK 1 RPP Metode Permainan Menggunakan<br>Media Kartu Bilangan ..... | 68 |
| Tabel 4.7  | Data Hasil Validasi LKK 2 RPP Metode Permainan Menggunakan<br>Media Ular Tangga .....    | 69 |
| Tabel 4.8  | Hasil Validasi Media Kartu Bilangan dan Media Ular Tangga .....                          | 70 |
| Tabel 4.9  | Rekapitulasi Hasil Validasi Instrumen Tes Hasil Belajar .....                            | 71 |
| Tabel 4.10 | Hasil Validitas Soal Uji Coba .....                                                      | 72 |
| Tabel 4.11 | Hasil Validitas Soal Uji Coba Tiap Indikator Soal .....                                  | 73 |
| Tabel 4.12 | Hasil Reliabilitas Soal Valid .....                                                      | 74 |
| Tabel 4.13 | Hasil Analisis Taraf Kesukaran Soal Valid .....                                          | 74 |

|                                                                              |    |
|------------------------------------------------------------------------------|----|
| Tabel 4.14 Hasil Taraf Kesukaran Soal yang Digunakan.....                    | 75 |
| Tabel 4.15 Data Hasil Validasi Angket Motivasi .....                         | 75 |
| Tabel 4.16 Hasil Angket Motivasi Siswa Kelompok Eksperimen 1 .....           | 76 |
| Tabel 4.17 Motivasi Siswa Kelompok Eksperimen 1 Tiap Kriteria dan Kondisi    | 77 |
| Tabel 4.18 Hasil Angket Motivasi Siswa Kelompok Eksperimen 2 .....           | 78 |
| Tabel 4.19 Motivasi Siswa Kelompok Eksperimen 2 Tiap Kriteria dan Kondisi    | 78 |
| Tabel 4.20 Hasil Angket Motivasi Siswa Kelompok Kontrol .....                | 79 |
| Tabel 4.21 Motivasi Siswa Kelompok Kontrol Tiap Kriteria dan Kondisi .....   | 79 |
| Tabel 4.22 Tes Hasil Belajar Siswa ( <i>Pretest</i> ) .....                  | 81 |
| Tabel 4.23 Tes Hasil Belajar Siswa ( <i>Posttest</i> ).....                  | 83 |
| Tabel 4.24 Hasil Analisis Uji Normalitas .....                               | 84 |
| Tabel 4.25 Hasil Uji Homogenitas <i>Pretest</i> Ketiga Kelompok .....        | 85 |
| Tabel 4.26 Hasil Angket Motivasi Siswa Ketiga Kelompok .....                 | 94 |
| Tabel 4.27 Hasil Motivasi Siswa Ketiga Kelompok Tiap Kriteria dan Kondisi .. | 97 |

## **DAFTAR GAMBAR**

|            |                               |    |
|------------|-------------------------------|----|
| Gambar 2.1 | Media Kartu Bilangan .....    | 27 |
| Gambar 2.2 | Media Papan Ular Tangga ..... | 30 |

## **DAFTAR LAMPIRAN**

### **INSTRUMEN PRAPENELITIAN**

- Lampiran 1 Hasil Wawancara
- Lampiran 2 Angket Pra Penelitian

### **INSTRUMEN DAN ANALISIS TES HASIL BELAJAR**

- Lampiran 3 Kisi-kisi Soal Uji Coba
- Lampiran 4 Soal Uji Coba dan Kunci Jawaban
- Lampiran 5 Analisis Validitas Butir Soal Uji Coba
- Lampiran 6 Analisis Taraf Kesukaran Soal Uji Coba
- Lampiran 7 Uji Reliabilitas Soal Instrumen

### **INSTRUMEN PEMBELAJARAN DAN PENELITIAN**

- Lampiran 8 Soal *Pretest* dan Kunci Jawaban
- Lampiran 9 Soal *Posttest* dan Kunci Jawaban
- Lampiran 10 RPP Metode Permainan Menggunakan Media Kartu Bilangan
- Lampiran 11 RPP Metode Permainan Menggunakan Media Ular Tangga
- Lampiran 12 LKK 1
- Lampiran 13 LKK 2
- Lampiran 14 Angket Motivasi

### **HASIL PENELITIAN**

- Lampiran 15 Daftar Nama Siswa
- Lampiran 16 Nilai *Pretest* dan *Posttest* Kelompok Eksperimen 1
- Lampiran 17 Nilai *Pretest* dan *Posttest* Kelompok Eksperimen 2
- Lampiran 18 Nilai *Pretest* dan *Posttest* Kelompok Kontrol

### **PERHITUNGAN HASIL PENELITIAN**

- Lampiran 19 Uji Normalitas *Pretest* dan *Posttest* Kelompok Eksperimen 1
- Lampiran 20 Uji Normalitas *Pretest* dan *Posttest* Kelompok Eksperimen 2
- Lampiran 21 Uji Normalitas *Pretest* dan *Posttest* Kelompok Kontrol
- Lampiran 22 Uji Homogenitas
- Lampiran 23 Uji Hipotesis Komparatif (Anova) Tes Hasil Belajar
- Lampiran 24 Uji Hipotesis Komparatif (Anova) Motivasi Siswa

### **LEMBAR VALIDASI**

- Lampiran 25 Validasi Ahli Tes Hasil Belajar

Lampiran 26 Validasi Ahli RPP Metode Permainan Menggunakan Media Kartu Bilangan

Lampiran 27 Validasi Ahli RPP Metode Permainan Menggunakan Media Ular Tangga

Lampiran 28 Validasi Ahli Lembar Kerja Kelompok (LKK)

Lampiran 29 Validasi Ahli Media Pembelajaran

Lampiran 30 Validasi Angket Motivasi

### **SURAT PENELITIAN**

Lampiran 31 Surat Pengantar Ijin Penelitian

Lampiran 32 Surat Keterangan Pelaksanaan Penelitian

Lampiran 33 Surat Keterangan Pelaksanaan Uji Coba Instrumen Tes Hasil Belajar

### **DOKUMENTASI**

Lampiran 34 Dokumentasi Kelompok Metode Permainan Menggunakan Media Kartu Bilangan

Lampiran 35 Dokumentasi Kelompok Metode Permainan Menggunakan Media Ular Tangga

### **HASIL KERJA SISWA**

Lampiran 36 Hasil *Pretest* Tertinggi dan Terendah Kelompok Metode Permainan Menggunakan Media Kartu Bilangan

Lampiran 37 Hasil *Pretest* Tertinggi dan Terendah Kelompok Metode Permainan Menggunakan Media Kartu Bilangan

Lampiran 38 Hasil *Pretest* Tertinggi dan Terendah Kelompok Kontrol

Lampiran 39 Hasil *Posttest* Tertinggi dan Terendah Kelompok Metode Permainan Menggunakan Media Kartu Bilangan

Lampiran 40 Hasil *Posttest* Tertinggi dan Terendah Kelompok Metode Permainan Menggunakan Media Ular Tangga

Lampiran 41 Hasil *Posttest* Tertinggi dan Terendah Kelompok Kontrol

### **NILAI TABEL**

Lampiran 42 Tabel Korelasi *Product Moment*

Lampiran 43 Tabel *Kolmogorov Smirnov*

Lampiran 45 Tabel F

### **BIODATA**