EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN MATEMATIKA MENGGUNAKAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA PADA MATERI PERBANDINGAN DI KELAS VII-A MTS NURUL HUDA KALANGANYAR SEDATI SIDOARJO

SKRIPSI

KEMENTERIAN AGAMA PERPUSTAKAAN IAIN SUNAN AMPEL SURABAYA

Diajukan Kepada
Institut Agama Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan
Dalam Menyelesaikan Program
Sarjana Pendidikan Islam (S.Pd.I)

PERPUSTAKAAN IAIN SUNAN AMPEL SURABAYA
NO. KLAS: K T-2010 036 PMT
NO. REG: T-2010/PMT/036
ASAL BUKU :
TANGGAL :

Oleh :

AYYUNISWIN NAILUSSUNAH
NIM. D34205007

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA
FAKULTAS TARBIYAH
JURUSAN PENDIDIKAN MATEMATIKA
FEBRUARI 2010

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

LAMPIRAN D-1

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama	: Ayyuniswin Nailussunah
NIM	: D34205007
Jurusan/Program Studi	: Pendidikan Matematika
Fakultas	: Tarbiyah IAIN Sunan Ampel Surabaya

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambil-alihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya aku sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri.

Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa skripsi ini hasil jiplakan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Surabaya, 16 Februari 2010
Yang membuat pernyataan

Ayyuniswin Nailussunah

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI

Skripsi oleh :

Nama : AYYUNISWIN NAILUSSUNAH

NIM : D34205007

Judul : EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN MATEMATIKA MENGGUNAKAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA PADA MATERI PERBANDINGAN DI KELAS VII-A MTS NURUL HUDA KALANGANYAR SEDATI SIDOARJO

ini telah diperiksa dan disetujui untuk diujikan.

Surabaya, 16 Februari 2010

Pembimbing,

Drs. A. Saepul Hamdani, M.Pd

NIP. 196507312000031002

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI

Skripsi oleh **Ayyuniswin Nailussunah** ini telah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi.

Surabaya, 25 Pebruari 2010
Mengesahkan, Fakultas Tarbiyah
Institut Agama Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya

Dekan

Dr. H. Nur Hamim, M.Ag
NIP. 196203121991031002

Ketua,

Drs. A. Saepul Hamdani,M.Pd
NIP. 196507312000031002

Sekretaris,

Yuni Arrifadah, M. Pd
NIP. 150404737

Penguji I

Lisanul Uswah Sadieda, S. Si, M. Pd
NIP. 198309262006042002

Penguji II,

Maunah Setyawati, M.Si.
NIP. 197411042008012008

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN MATEMATIKA MENGGUNAKAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA PADA MATERI PERBANDINGAN DI KELAS VII-A MTS NURUL HUDA KALANGANYAR SEDATI SIDOARJO

Oleh : Ayyuniswin Nailussunah

ABSTRAK

Keberhasilan dalam kegiatan pembelajaran di sekolah tidak hanya ditentukan oleh ketepatan strategi guru dalam mentransfer pengetahuannya, tetapi juga ditentukan oleh peran serta aktif dari siswa dalam proses pembelajaran. Agar siswa dapat belajar dengan baik maka tugas guru tidak hanya memberikan sejumlah informasi kepada siswa, tetapi juga harus dapat mengusahakan bagaimana agar konsep yang penting dapat tertanam kuat dalam pemikiran siswa. Pada saat guru mengajarkan suatu materi kepada siswa dapat ditempuh melalui berbagai macam cara, diantaranya secara lisan dan menggunakan media permainan. Dalam penelitian ini permainan yang digunakan adalah ular tangga dengan model pembelajaran langsung.

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif dan kuantitatif dengan menggunakan pola penelitian *one-shot case study*. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode observasi, metode tes, dan metode angket. Metode observasi digunakan untuk mengetahui aktivitas siswa dan kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran, metode tes digunakan untuk mengetahui ketuntasan belajar siswa, dan metode angket digunakan untuk mengetahui respon siswa terhadap pembelajaran.

Setelah dilakukan analisis data penelitian maka didapatkan hasil sebagai berikut : aktivitas siswa selama proses pembelajaran dikatakan **aktif**, dengan rerata aktivitas aktifnya sebesar **62.18%**. Kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran dikategorikan **baik** dengan nilai rerata keseluruhan 3,47. Respon siswa terhadap pembelajaran adalah **positif**, hal ini dikarenakan prosentase jawaban siswa yang menjawab ya lebih besar daripada yang menjawab tidak dengan prosentase sebesar **89,03%**. Sedangkan hasil belajar siswa secara klasikal dinyatakan **tuntas** dengan prosentase sebesar 90% atau lebih besar dari $\geq$ 75%. Dari empat aspek yang diamati, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan media permaianan ular tangga dengan model pembelajaran langsung di kelas VII MTs. Nurul Huda Kalanganyar Sedati Sidoarjo dapat dikatakan efektif.

Kata kunci : Efektivitas pembelajaran, media permainan ular tangga.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR ISI

HALAMAN DALAM i
PERSETUJUAN PEMBIMBING SRIPSI ii
PENGESAHAN TIM PENGUJI iii
MOTTO iv
PERSEMBAHAN v
ABSTRAK vi
KATA PENGANTAR vii
DAFTAR ISI ix
DAFTAR TABEL xi
DAFTAR LAMPIRAN xii

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang 1
B. Rumusan Masalah 5
C. Tujuan Penelitian 6
D. Definisi Operasional 7
E. Manfaat Penelitian 10
F. Keterbatasan Penelitian 10
G. Sistematika Pembahasan 11

BAB II KAJIAN PUSAKA

A. Pembelajaran Matematika 13
B. Model Pembelajaran Langsung 15
C. Media Pembelajaran 18
D. Efektivitas Pembelajaran 26
E. Aktivitas Siswa 29
F. Kemampuan Guru Dalam Mengelola Pembelajaran 32
G. Respon Siswa 33
H. Ketuntasan Belajar 34

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

I. Uraian Materi Perbandingan 35

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian 41
B. Subyek Penelitian 41
C. Rancangan Penelitian 41
D. Tempat dan Waktu Penelitian 43
E. Prosedur Penelitian 43
F. Instrumen Penelitian 46
G. Metode Pengumpulan Data 47
H. Metode Analisis Data 48

BAB IV HASIL DAN ANALISIS DATA PENELITIAN 53

BAB V PEMBAHASAN DAN DISKUSI HASIL PENELITIAN

A. Pembahasan Hasil Penelitian 60
B. Diskusi Hasil Penelitian 69

BAB VI PENUTUP

A. Simpulan 71
B. Saran 72

DAFTAR PUSTAKA 73
LAMPIRAN

KEMENTERIAN AGAMA PERPUSTAKAAN IAIN SUNAN AMPEL SURABAYA

PERPUSTAKAAN
IAIN SUNAN AMPEL SURABAYA
No. KLAS
No REG : T-2010/PMT/036
ASAL BUKU :
TANGGAL :

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Sintaks Model Pembelajaran Langsung	17
Tabel 4.1	Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa Selama Kegiatan Pembelajaran	53
Tabel 4.2	Hasil Pengamatan Kemampuan Guru Dalam Mengelola Pembelajaran	55
Tabel 4.3	Hasil Respon Siswa Terhadap Kegiatan Pembelajaran	57
Tabel 4.4	Hasil Tes Belajar Siswa Kelas VI-A MTs Nurul Huda	58
Tabel 4.5	Pencapaian Efektivitas Media Permainan Ular Tangga.....	60

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A

Perangkat Pembelajaran

1. Rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP)
2. Lembar Kerja Siswa (LKS)
3. Kunci Jawaban LKS
4. Kisi-kisi Soal
5. Pedoman Penilaian
6. Cara Bermain Ular Tangga
7. Susunan Pertanyaan Dalam Media Permainan Ular Tangga
8. Gambar Media Permainan Ular Tangga
9. Gambar Kartu Permainan Ular Tangga

LAMPIRAN B

Instrument Pembelajaran

1. Lembar pengamatan aktivitas siswa
2. Lembar pengamatan kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran
3. Rubrik Penilaian Kemampuan Guru
4. Lembar Angket Respon Siswa
5. Lembar Tes Hasil Belajar Siswa
6. Kunci Jawaban Tes Hasil Belajar Siswa

LAMPIRAN C

Hasil Penelitian

1. Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa
2. Analisis Pengamatan Aktivitas Siswa
3. Hasil Pengamatan Kemampuan Guru Dalam Mengelola Pembelajaran
4. Analisis Pengamatan Kemampuan Guru Dalam Mengelola Pembelajaran
5. Hasil Angket Respon Siswa
6. Analisis Angket Respon Siswa
7. Hasil Tes Belajar Siswa
8. Analisis Tes Belajar Siswa

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

LAMPIRAN D

Lain-lain

1. Pernyataan Keaslian Tulisan
2. Surat Izin Penelitian
3. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian
4. Surat Tugas Dosen
5. Kartu Konsultasi Skripsi
6. Biografi Penulis

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dewasa ini, dunia pendidikan dituntut untuk lebih maju dan berkualitas dalam menghasilkan lulusan-lulusan. Lulusan-lulusan itu diharapkan dapat bersaing di zaman modern, sehingga lulusan tersebut dituntut memiliki kualitas yang baik dari segi ilmu pengetahuan maupun segi keterampilan. Kedua aspek tersebut haruslah dimiliki oleh setiap lulusan agar ia dapat bertahan dalam persaingan.

Penguasaan yang tinggi terhadap ilmu pengetahuan oleh lulusan ini tentunya tidak terlepas dari keberhasilan seorang guru dan siswa sebagai pelaku dalam pembelajaran. Dalam kegiatan pembelajaran di sekolah tidak hanya ditentukan oleh ketepatan strategi guru dalam mentransfer pengetahuannya, tetapi juga ditentukan oleh peran serta aktif dari siswa dalam proses pembelajaran. Agar siswa dapat belajar dengan baik maka tugas guru tidak lagi hanya memberikan sejumlah informasi dalam pemikiran siswa, tetapi juga harus dapat mengusahakan bagaimana agar konsep yang penting dapat tertanam kuat dalam pemikiran siswa.

Dengan adanya peran aktif siswa dalam proses pembelajaran dan guru sebagai fasilitator, diharapkan dapat menunjang proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan mutu pendidikan. Peningkatan mutu pendidikan dapat dicapai dengan cara meningkatkan kualitas guru, perbaikan kurikulum, pemilihan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

pendekatan model pembelajaran yang tepat, dan menyediakan sarana atau prasarana yang dapat menunjang proses pembelajaran. Salah satu sarana yang dapat menunjang prases pembelajaran adalah media pembelajaran. Karena media pembelajaran dapat memudahkan untuk menyampaikan informasi dari guru ke siswa atau sesama siswa sehingga siswa lebih mudah memahami materi yang sedang mereka pelajari.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang fikiran, perasaan, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Salah satu alat bantu yang dapat digunakan guru adalah permainan. Permainan (*games*) adalah konteks antara pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu pula.[1] Permainan dapat menjadi sumber belajar atau media belajar. Permainan tersebut bertujuan untuk mencapai tujuan pendidikan atau pembelajaran. Anak dapat belajar dalam berbagai kesempatan dan kegiatan, baik di dalam sekolah maupun di luar sekolah. Permainan dapat membuat suasana lingkungan belajar menjadi menyenangkan, segar, hidup, bahagia, santai. Namun permainan ini masih tetap memiliki suasana belajar yang kondusif. Salah satu jenis permainan yang dapat digunakan adalah permainan ular tangga.

---

[1] Tutut Wulandari, *Penerapan Media Permaian Ular Tangga Dalam Pembelajaran Pencemaran Udara Di Kelas 2 SMU Negeri 1 Trenggalek ,* (UNESA: Skripsi tidak dipublikasikan, 2006), h.16-17

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Media permainan ular tangga merupakan satu set alat bermain yang berupa sebuah papan atau karton bergambar kotak-kotak biasanya berukuran 10×10 kotak. Tiap kotak diberi nomor urut mulai dari nomor 1 dari sudut kiri bawah sampai nomor 10 disudut kanan bawah, lalu dari kanan ke kiri mulai nomor 11 baris kedua sampai nomor 20 dan seterusnya sampai nomor 100 di sudut kiri atas. Ciri khas yang tidak pernah berubah adalah kehadiran ular dan tangga dalam gambar permainan tersebut. Giliran bermain dan jumlah langkah yang akan dimainkan ditentukan menggunakan lemparan dadu. Menurut Wulandari, permainan ular tangga dapat digunakan untuk mencapai tujuan kognitif secara umum, terutama yang termasuk pengenalan, membedakan, pemahaman, hafalan, rumus-rumus matematika, dan lain-lain. Sedangkan tujuan afektif dapat ditinjau dari adanya kesatuan kerja sama, bekerja sendiri, tambah percaya diri, tidak putus asa dan pantang menyerah. Sementara tujuan psikomotor dari permainan ular tangga ini kurang berperan. Selain itu permainan ini juga menambah motivasi pada pokok-pokok bahasan yang biasanya kurang menarik perhatian siswa, misalnya pemahaman konsep yang abstrak, hafalan, cerita, dan lain-lain.[2]

Setelah guru menentukan bahwa pembelajaran yang akan dilaksanakan menggunakan media permainan ular tangga maka guru haruslah memilih model pembelajaran yang sesuai dengan media permaian ular tangga yang digunakan.

[2] Ibid., h.19

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Model pembelajaran langsung adalah model pembelajaran yang dapat digunakan guru dalam pembelajaran menggunakan media permainan ular tangga. Karena model pembelajaran langsung merupakan model pembelajaran yang dapat membantu siswa mempelajari keterampilan dasar dan memperoleh informasi yang dapat diajarkan selangkah demi selangkah.

Dalam penelitian ini materi yang dipilih adalah materi perbandingan. Penulis memilih materi ini karena materi tersebut dirasa cocok bila digunakan dalam penelitian ini. Karena dalam materi ini diperlukan adanya kebiasaan dalam memecahkan masalah. Selain itu materi perbandingan juga dapat digunakan dalam kehidupan sehari-hari, misalnya dalam pembuatan rumah yang telah dibuat modelnya terlebih dahulu.

Dari uraian diatas, peneliti termotivasi untuk mengadakan penelitian dengan judul " ***Efektivitas Pembelajaran Matematika Mengunakan Media Permainan Ular Tangga Pada Materi Perbandingan Kelas VII-A MTs Nurul Huda Kalanganyar Sedati Sidoarjo*** "

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang, maka adapun pertanyaan yang muncul adalah ”Bagaimanakah efektivitas pembelajaran matematika menggunakan media permaianan ular tangga pada materi perbandingan di kelas VII-A MTs. Nurul Huda Kalanganyar Sedati Sidoarjo?”, yang dapat dilihat dari empat aspek, yaitu :

1. Bagaimanakah aktivitas siswa selama pembelajaran matematika menggunakan media permainan ular tangga pada materi perbandingan di kelas VII-A MTs. Nurul Huda Kalanganyar Sedati Sidoarjo?
2. Bagaimanakah kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran matematika menggunakan media permainan ular tangga pada materi perbandingan di kelas VII-A MTs. Nurul Huda Kalanganyar Sedati Sidoarjo?
3. Bagaimanakah respon siswa terhadap pembelajaran matematika menggunakan media permainan ular tangga pada materi perbandingan di kelas VII-A MTs. Nurul Huda Kalanganyar Sedati Sidoarjo?
4. Bagaimanakah ketuntasan hasil belajar siswa setelah proses pembelajaran matematika menggunakan media permainan ular tangga pada materi perbandingan di kelas VII-A MTs. Nurul Huda Kalanganyar Sedati Sidoarjo?

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

C. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan permasalahan diatas, maka penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan efektivitas pembelajaran matematika menggunakan media permainan ular tangga pada materi perbandingan di kelas VII-A MTs. Nurul Huda Kalanganyar Sedati Sidoarjo, yang dideskripsikan dari empat aspek, yaitu :

1. Aktivitas siswa selama pembelajaran matematika menggunakan media permainan ular tangga pada materi perbandingan di kelas VII-A MTs. Nurul Huda Kalanganyar Sedati Sidoarjo.
2. Kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran matematika menggunakan media permainan ular tangga pada materi perbandingan di kelas VII-A MTs. Nurul Huda Kalanganyar Sedati Sidoarjo.
3. Respon siswa terhadap pembelajaran matematika menggunakan media permainan ular tangga pada materi perbandingan di kelas VII-A MTs. Nurul Huda Kalanganyar Sedati Sidoarjo.
4. Ketuntasan hasil belajar siswa setelah proses pembelajaran matematika menggunakan media permainan ular tangga pada materi perbandingan di kelas VII-A MTs. Nurul Huda Kalanganyar Sedati Sidoarjo.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

D. Definisi Operasional

Agar tidak terdapat kesatuan penafsiaran dalam penelitian ini, diberikan definisi sebagai berikut :

1. Media Permainan Ular Tangga

   Media permainan ular tangga merupakan satu set alat bermain yang berupa sebuah papan atau karton bergambar kotak-kotak biasanya berukuran 10×10 kotak. Tiap kotak diberi nomor urut mulai dari nomor 1 dari sudut kiri bawah sampai nomor 100 di sudut kiri atas. Ciri khas yang tidak pernah berubah adalah kehadiran ular dan tangga dalam gambar permaian tersebut. Giliran bermain dan jumlah langkah yang akan dimainkan ditentukan menggunakan lemparan dadu.

2. Model Pembelajaran Langsung

   Model pembelajaran langsung adalah suatu bentuk pembelajaran yang digunakan untuk mengajarkan pengetahuan deklaratif dan pengetahuan prosedural. Pengetahuan deklaratif adalah pengetahuan tentang sesuatu, sedangkan pengetahuan prosedural adalah pengetahuan tentang bagaimana melakukan sesuatu. Pembelajaran langsung disajikan dalam lima tahap, yaitu : 1). menyampaikan tujuan pembelajaran dan mempersiapkan siswa, 2). mendemonstrasikan ketrampilan atau pemahaman yang merupakan fokus pelajaran itu, 3). memberikan latihan terbimbing, 4). mengecek pemahaman dan memberikan umpan balik , 5). memberikan latihan mandiri.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

3. Efektivitas Pembelajaran

Efektivitas pembelajaran adalah seberapa besar pencapaian tujuan pembelajaran yang telah direncanakan sebelumnya dapat tercapai berdasarkan aspek – aspek berikut :

1) aktivitas siswa selama pembelajaran dikategorikan aktif.
2) kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran dikategorikan baik atau sangat baik.
3) respon siswa terhadap pembelajaran positif.
4) ketuntasan belajar siswa secara klasikal tuntas.

Suatu pembelajaran dikatakan efektif jika paling sedikit tiga dari empat aspek di atas dipenuhi, dengan syarat aspek satu dan empat dipenuhi.

4. Aktivitas Siswa

Aktivitas siswa yang dimaksud adalah kegiatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung, yang meliputi: mendengar/ memperhatikan penjelasan guru/ siswa, merangkum pelajaran, menulis (yang relevan dengan KBM), membaca/ memahami/ mengejakan buku siswa (LKS), melaksanakan permainan ular tangga, mengerjakan soal turnamen, melakukan latihan terbimbing, dan perilaku yang tidak relevan dengan KBM seperti percakapan yang tidak relevan, mengerjakan sesuatu yang tidak relevan dan bergurau.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

5. Kemampuan guru

   Kemampuan guru adalah keterampilan guru dalam menciptakan kondisi belajar siswa menggunakan media permainan ular tangga yang meliputi: persiapan, pendahuluan, kegiatan inti, penutup, pengelolaan waktu, serta suasana kelas.

6. Respons Siswa

   Respon siswa yang dimaksud adalah tanggapan siswa terhadap pembelajaran matematika menggunakan media permainan ular tangga dengan yang telah dilaksanakan. Respon ini diperoleh dari angket yang diberikan kepada siswa.

7. Ketuntasan Hasil Belajar Siswa

   Ketuntasan hasil belajar siswa adalah tingkat ketercapaian pembelajaran yang dicapai oleh siswa pada materi perbandingan. Siswa dikatakan tuntas belajarnya (ketuntasan individu) jika proporsi jawaban benar siswa $\geq$ 65 % dan suatu kelas dikatakan tuntas belajarnya (ketuntasan klasikal) jika dalam kelas tersebut terdapat $\geq$ 75 % siswa yang telah tuntas belajarnya.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

E. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Sebagai salah satu alternatif pembelajaran bagi semua pihak yang berkepentingan dalam pelaksanaan proses belajar mengajar.
2. Memberikan dorongan kepada semua guru untuk selalu meningkatkan keterampilan mengajarnya guna meningkatkan ketuntasan belajar siswa.
3. Sebagai bahan pertimbangan bagi tenaga guru dalam menentukan model pembelajaran dan media pembelajaran yang cocok sehingga proses belajar mengajar dapat tercapai dengan optimal.

F. Keterbatasan Penelitian

Mengingat keterbatassan yang ada pada peneliti, maka peneliti memberikan batasan sebagai berikut:

1. Penelitian hanya dilakukan pada salah satu kelas VII yaitu kelas VII-A di MTs. Nurul Huda Kalanganyar Sedati Sidoarjo.
2. Pegamatan aktivitas siswa dilakukan terhadap 2 kelompok belajar (8 siswa).

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

G. Sistematika Pembahasan

Adapun sistematika dalam skripsi ini adalah sebagai berikut :

Bab I Pendahuluan, dalam bab ini merupakan bagian awal dari penulisan skripsi yang meliputi: latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, definisi operasional, manfaat penelitian, keterbatasan penelitian dan sistematika pembahasan.

Bab II Kajian Pustaka, bab ini merupakan bagian kedua dari penulisan skripsi yang berisi tentang: Pertama, pembahasan mengenai pengertian pembelajaran matematika. Kedua, pembahasan mengenai model pembelajaran langsung. Ketiga, pembahasan mengenai media pembelajaran. Keempat, pembahasan mengenai efektivitas pembelajaran. Kelima, pembahasan mengenai aktivitas siswa. Keenam, pembahasan mengenai kemampuan guru mengelola pembelajaran. Ketujuh, pembahasan mengenai respons siswa. Kedelapan, pembahasan mengenai ketuntasan belajar siswa. Kesembilan, pembahasan mengenai materi pembelajaran.

Bab III Metode Penelitian, bab ini merupakan bagian ketiga dari penulisan skripsi yang berisi tentang: jenis penelitian, subyek penelitian, rancangan penelitian, tempat dan waktu penelitian, prosedur penelitian, instrumen penelitian, metode pengumpulan data dan metode analisis data.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Bab IV Hasil Dan Analisis Data Penelitian**,** merupakan bagian keempat dari penulisan skripsi yang membahas tentang hasil dan analisis data penelitian yang terdiri dari: data hasil pengamatan aktivitas siswa, data hasil pengamatan kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran, data angket respon siswa terhadap pembelajaran, data ketuntasan hasil belajar siswa selama pembelajaran.

Bab V Pembahasan dan diskusi hasil penelitian, bab ini merupakan bagian kelima dari penulisan skripsi yang berisi tentang: pembahasan hasil penelitian dan diskusi hasil penelitian.

Bab VI Penutup, bab ini merupakan bagian keenam dari penulisan skripsi yang meliputi: simpulan dan saran.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Pembelajaran Matematika

Belajar dan mengajar merupakan dua konsep yang berbeda dalam pembelajaran tetapi dua konsep tersebut tidak dapat dipisahkan satu sama lainnya. Dengan kata lain, belajar dan mengajar merupakan dua konsep yang erat kaitannya. Belajar menunjuk apa yang harus dilakukan seseorang sebagai subyek yang menerima pelajaran (sasaran didik), sedangkan mengajar menunjuk pada apa yang harus dilakukan oleh guru sebagai pengajar.[3] Dua konsep tersebut menjadi terpadu dalam satu kegiatan pembelajaran, manakala terjadi interaksi antara guru dan siswa, atau siswa dan siswa pada saat pembelajaran berlangsung. Interaksi guru dan siswa memegang peranan penting dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang efektif.

Pembelajaran adalah usaha mengelola lingkungan dengan sengaja agar seseorang membentuk diri secara positif dalam kondisi tertentu.[4] Menurut Gagne dan Briggs pembelajaran adalah suatu sistem yang bertujuan untuk membantu proses belajar peserta didik, yang berisi serangkaian peristiwa yang dirancang, disusun sedemikian rupa untuk mempengaruhi dan mendukung terjadinya proses

---

[3] Nana S, *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2008), h.28

[4] Yusufhadi Miarso, *Menyamai Benih Teknologo Pendidikan*, (Jakarta: Prenada Media, 2004), h.528

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

belajar peserta didik yang bersifat internal.[5] Dengan demikian, inti dari pembelajaran adalah segala upaya yang dilakukan oleh pendidik agar terjadi proses belajar pada peserta didik. Kegiatan pembelajaran tidak akan berarti jika tidak menghasilkan kegiatan belajar pada para peserta didiknya.

Dalam proses pembelajaran, matematika merupakan suatu ilmu yang berhubungan atau menelaah bentuk-bentuk atau struktur-struktur yang abstrak dan hubungan-hubungan di antara hal-hal itu.[6] Menurut James dan James dalam kamus matematikanya menyatakan bahwa matematika adalah ilmu tentang logika mengenai bentuk, susunan, besaran dan konsep-konsep yang berhubungan satu dengan yang lainnya dengan jumlah yang banyak yang terbagi dalam tiga bidang yaitu aljabar, analisis dan geometri.[7]

Menurut Soejadi, pembelajaran matematika adalah kegiatan pendidikan yang menggunakan matematika sebagai kendaraan untuk mencapai tujuan yang ditetapkan.[8] Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran matematika adalah suatu upaya meningkatkan peranan siswa dalam mengkonstruksi konsep-konsep matematika dengan kemampuannya sendiri sedemikian hingga tujuan pembelajaran yang ditetapkan akan tercapai.

---

[5] Bambang Warsita, *Teknologi Pembelajaran Landasan & Aplikasinya*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2008), h.266

[6] Herman Hudojo, *Common Teks Book Pengembangan kurikulum dan pembejaran Matematika,* (Bandung: JICA Universitas Pendidikan Indonesia (UPI), 2003), h.123

[7] Tim MKPBM Jurusan Pendidikan Matematika, *Common Teks Book Strategi Pembelajaran Matematika,* (Bandung: JICA universitas Pendidikan Indonesia (UPI), 2001), h.17

[8] Ibid., h.6

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

B. Model Pembelajaran Langsung

Model pembelajaran yang mudah dan sering digunakan oleh kebanyakan dari para guru adalah pembelajaran langsung. Pembelajaran ini sederhana dan langkah-langkah penerapan juga tidak terlalu sulit bagi seorang guru.

Model pembelajaran langsung adalah "pendekatan mengajar yang dapat membantu siswa mempelajari keterampilan dasar dan memperoleh informasi yang dapat diajarkan selangkah demi selangkah".[9] Pembelajaran langsung merupakan suatu model pembelajaran yang cocok apabila guru menginginkan siswa-siswanya belajar pengetahuan deklaratif dan prosedural. Pengetahuan deklaratif adalah pengetahuan yang di miliki siswa tentang sesuatu. Pengetahuan Prosedural adalah pengetahuan tentang bagaimana melakukan sesuatu.

Menurut Kardi dan Nur, menjelaskan bahwa gambaran umum model pembelajaran langsung memiliki ciri-ciri sebagai berikut:[10]

1. adanya tujuan pembelajaran dan pengaruh model pada siswa dan termasuk prosedur penilaian hasil belajar,
2. sintaks atau pola keseluruhan dan alur kegiatan pembelajaran, dan
3. sistem pengelolaan dan lingkungan belajar model yang diperlukan agar kegiatan pembelajaran tertentu dapat berlangsung dengan berhasil.

---

[9] Soeparman Kardi, *Model Pengajaran Langsung,* (Surabaya: DEPDIKNAS, 1999), h.2
[10] Ibid., h.3

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Model pembelajaran langsung merupakan model yang berpusat pada guru dan mempunyai lima langkah 1). menyampaikan tujuan dan mempersiapkan siswa, 2). mendemonstrasikan keterampilan atau pemahaman yang merupakan fokus pelajaran itu, 3). memberikan latihan terbimbing, 4). mengecek pemahaman dan memberikan umpan balik , 5). memberikan latihan mandiri.[11]

Jadi model pembelajaran langsung yang dimaksud dalam penelitian ini adalah bentuk pembelajaran yang terstruktur dari awal hingga akhir yang memiliki tujuan, sintaks, lingkungan dan pengelolaan kelas yang dapat membantu siswa mempelajari keterampilan-keterampilan dan informasi dasar.

[11] Ibid., h. 8

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

TABEL 2.1

SINTAKS MODEL PEMBELAJARAN LANGSUNG [12]

No.	Fase	Perilaku Guru	Perilaku Siswa
1.	Menyampaikan tujuan dan mempersiapkan siswa	mengkomunikasikan garis besar tujuan pelajaran tersebut, memberi informasi, latar belakang, dan menjelaskan mengapa pelajaran itu penting. Serta mempersiapkan siswa untuk belajar.	mendengarkan apa topik pelajaran tersebut; mengetahui bagaimana pelajaran tersebut berhubungan dengan dunia nyata; serta menyiapkan diri untuk mengikuti proses pembelajaran dengan maksimal.
2.	Mendemonstrasikan ketrampilan atau pemahaman yang merupakan fokus pelajaran itu	mempresentasikan pengetahuan tersebut dengan benar atau mendemonstrasikan langkah demi langkah	mendengar suatu penjelasan; melakukan diskusi kelas; membaca penjelasan dalam buku teks; melafalkan pemahaman; meniru proses yang di demonstrasikan
3.	Memberikan latihan terbimbing	memberi dan membimbing latihan awal dengan cara mengawasi siswa pada saat mereka menyelesaikan satu atau dua tugas pendek pada waktu tertentu.	menyelesaikan satu atau dua soal matematika di tempat duduk masing-masing
4.	Mengecek pemahaman dan memberikan umpan balik	mengecek untuk mencari tahu apakah siswa melakukan tugas dengan benar dan memberi umpan balik	menyelesaikan suatu tugas di papan tulis, sementara yang lain melakukan pekerjaan yang sama di tempat duduk mereka
5.	Memberikan latihan mandiri	mempersiapkan kondisi untuk latihan lanjutan dengan memusatkan perhatian pada transfer keterampilan tersebut ke situasi-situasi yang lebih kompleks	menyelesaikan tugas di kelas; menyelesaikan tugas pekerjaan rumah

[12] M. Nur, *Guru Yang Berhasil dan Model Pengajaran Langsung* , (Surabaya: DEPDIKNAS, 2008), h. 36

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

C. Media Pembelajaran

Untuk memahami apa yang dimaksud dengan media, khususnya media yang digunakan dalam proses pembelajaran, dikemukakan beberapa pendapat dari para ahli/ pakar di bidang media antara lain:[13]

1. AECT (*Asssociation for Education and Comunication Technology*)

   Media adalah segala bentuk dan saluran yang dipergunakan untuk proses penyaluran informasi.

2. NEA (*National Education Association*)

   Media adalah segala benda yang data dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrument yang dipergunakan untuk kegiatan tersebut.

3. Gagne

   Media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar.

4. Brigg

   Media adalah alat untuk memberikan perangsang bagi siswa supaya proses belajar terjadi.

5. Anderson

   Media adalah media yang memungkinkan terwujudnya hubungan langsung antara karya seseorang pengembang mata pelajaran dengan para siswa.

---

[13] Karti Suharto, dkk, *Teknologi Pembelajaran*, (Surabaya: Surabaya Intellectual Club, 2008), h.98

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Dari beberapa pendapat tersebut diperoleh persamaan-persamaan yaitu media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang fikiran, perasaan, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.

Apabila media itu membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengalaran maka media itu disebut media pembelajaran.[14] Menurut Latuheru media pembelajaran adalah bahan, alat, metode/teknik yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dengan maksud agar proses interaksi komunikasi edukatif antara guru dan anak didik dapat berlangsung tepat guna dan berdaya guna.[15] Jadi yang dimaksud dengan media pembelajaran dalam penelitian ini adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, dapat merangsang fikiran, perasaan, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar pada diri peserta didik.

1. Manfaat media pembelajaran

Sudjana dan Rifai mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa, yaitu:[16]

a. pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.

---

[14] Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 1997), h.4

[15] Tutut Wulandari, *Penerapan Media Permaian Ular Tangga Dalam Pembelajaran Pencemaran Udara Di Kelas 2 SMU Negeri 1 Trenggalek ,* op.cit., h. 13

[16] Nana Sudjana, *Media Pengajaran*, (Bandung: C.V Sinar Baru, 1990), h.30

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

b. bahasa pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih difahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.

c. metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau guru menagajar pada setiap jam pelajaran.

d. siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemostrasikan, memerankan, dan lain-lain.

2. Fungsi media pembelajaran

Fungsi media pembelajaran menurut Nuryani. dkk ada 9 antara lain:[17]

a. memperjelas dan memperkaya/ melengkapi informasi yang diberikan secara verbal.

b. meningkatkan motivasi dan perhatian siswa untuk belajar.

c. meningkatkan efektivitas dan efisiensi penyampaian informasi.

d. menambah variasi penyajian materi.

e. pemilihan media yang tepat akan menimbulkan semangat, gairah dan mencegah kebosanan siswa untuk belajar.

f. kemudahan materi untuk dicerna dan lebih membekas, sehingga tidak

[17] Agustin Rahmawati, *Penggunaan Media Permaian Ular Tangga Dalam Pembelajaran Biologi Pada Sub Pokok Bahasab Klasifikasi Makhluk Hidup Di Kelas VII SMP Negeri 2 Sugio Lamongan ,* (Skripsi tidak dipublikasikan, 2006), h.9

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

mudah dilupakan siswa.

g. memberikan pengalaman yang lebih kongkrit bagi hal yang mungkin abstrak.

h. meningkatkan simulus dan mendorong respons siswa.

i. meningkatkan keingintahuan (*curiousity*) siswa.

3. Klasifikasi media

Pengelompokan berbagai jenis media apabila dilihat dari segi perkembangan teknologi oleh Seels & Glaslow dibagi ke dalam dua kategori luas, yaitu pilihan media tradisional dan pilihan media teknologi mutakhir.[18]

a. Pilihan media tradisional

1) visual diam yang diproyeksikan: Proyeksi *opaque* (tak tembus pandang), proyeksi *overhead*, *Sides*, *Filmstrips*.

2) visual yang tidak diproyeksikan: gambar/ poster, foto, *charts*, grafik, diagram, pameran, papan info, papan-bulu.

3) audio: rekaman piringan, pita-kaset, *real*, *cartridge*.

4) penyajian multimedia: slide plus suara (tape), *multi-image*.

5) visual dinamis yang diproyeksikan: film, televise, video.

6) cetak: buku teks, modul, teks program, *work book*, majalah ilmiah, berkala, lembaran lepas (*hand out*).

7) permainan: teka-teki silang, simulasi, permainan papan, ular tangga.

8) realia: model, *specimen* (contoh), manipulatif (peta, boneka).

[18] Ibid., h.9

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

b. Pilihan media teknologi mutakhir

1) media berbasis telekomunikasi: teleconference, kuliah jarak jauh.

2) media berbasis mikroprosesor: *computer-assited instruction*, permaian computer, system tutor intelejen, interaktif, hypermedia, *compact dist* (video).

4. Media permainan

Salah satu media yang dapat digunakan dalam proses kegiatan belajar mengajar adalah permainan. Permainan adalah konteks antara pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu pula.[19]

Permainan dapat menjadi sumber belajar atau media belajar. Permainan tersebut bertujuan untuk mencapai tujuan pendidikan atau pembelajaran. Anak dapat belajar dalam berbagai kesempatan dan kegiatan baik di dalam sekolah maupun di luar sekolah. Permainan dapat membuat suasana lingkungan belajar menjadi menyenangkan, segar, hidup, bahagia, santai. Namun permainan ini masih tetap memiliki suasana belajar yang kondusif.

---

[19] Tutut Wulandari, *Penerapan Media Permaian Ular Tangga Dalam Pembelajaran Pencemaran Udara Di Kelas 2 SMU Negeri 1 Trenggalek ,* op.cit., h.16-17

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Menurut Sadiman sebagai media pembelajaran permainan mempunyai beberapa kelebihan, yaitu:[20]

a. permainan adalah suatu yang menyenangkan untuk dilakukan, sesuatu yang menghibur dan menarik.
b. permainan memungkinkan adanya partisipasi aktif dari siswa untuk belajar.
c. permainan dapat memberikan umpan balik langsung.
d. permainan memungkinkan siswa untuk memecahkan masalah-masalah nyata.
e. Permainan memberikan pengalaman-pngalaman nyata dan dapat diulangi sebanyak yang dikehendaki, kesalahan-kesalahan operasional dapat diperbaiki.
f. membantu siswa meningkatkan kemampuan komunikatifnya.
g. membantu siswa yang sulit belajar dengan metode tradisional.
h. pemainan bersifat luwes, dapat dipakai untuk berbagai tujuan pendidikan.
i. permainan dapat dengan mudah dibuat dan di perbanyak.

5. Media permainan ular tangga

Media permainan ular tangga merupakan satu set alat bermain yang berupa sebuah papan atau karton bergambar kotak-kotak biasanya berukuran 10×10 kotak. Tiap kotak diberi nomor urut mulai dari nomor 1 dari sudut kiri bawah sampai nomor 10 disudut kanan bawah, lalu dari kanan ke kiri mulai nomor 11 baris kedua sampai nomor 20 dan seterusnya sampai nomor 100 di

[20] Ibid., h.17-18

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

sudut kiri atas. Ciri khas yang tidak pernah berubah adalah kehadiran ular dan tangga dalam gambar permainan tersebut. Giliran bermain dan jumlah langkah yang akan dimainkan ditentukan menggunakan lemparan dadu.

Media permainan ular tangga dalam pembelajaran adalah sebagai alat penyalur pesan ke penerima pesan. Sebagai pembawa pesan dalam pembelajaran media permainan ular tangga bertujuan untuk mempermudah tercapainya tujuan pembelajaran yang ditetapkan. Siswa tidak semata-mata hanya untuk mendapat kesenangan, melainkan kegiatan untuk mempermudah pemahaman siswa dalam belajar.

Media permainan ular tangga dapat menimbulkan kegiatan belajar menjadi menarik, membuat suasana lingkungan belajar menjadi menyenangkan, segar, hidup, santai. Namun tetap serius sehingga dapat mengatasi kejenuhan dalam belajar. Media permainan ular tangga ini melibatkan seluruh siswa/ pemain aktif dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini dikarenakan media permaian ular tangga terdapat aturan-aturan yang mengharuskan pemain (siswa) untuk ikut aktif dalam memecahkan masalah yang ada.

Berdasarkan penggolongan jenis-jenis media, media permainan ular tangga dapat dikategorikan grafis dan termasuk pilihan media tradisional karena media ini berbentuk dua dimensi (mempunyai panjang dan lebar). Hanya saja pembelajaran dengan menggunakan media ini diutamakan yang bersifat mengenal, menghafalkan, dan membedakan.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Menurut Wulandari, permainan ular tangga dapat digunakan untuk mencapai tujuan kognitif secara umum, terutama yang termasuk pengenalan, membedakan, pemahaman, hafalan, rumus-rumus matematika, dan lain-lain. Sedangkan tujuan afektif dapat ditinjau dari adanya kesatuan kerja sama, bekerja sendiri, tambah percaya diri, tidak putus asa dan pantang menyerah. Sementara tujuan psikomotor dari permainan ular tangga ini kurang berperan. Selain itu permainan ini juga menambah motivasi pada pokok-pokok bahasan yang biasanya kurang menarik perhatian siswa, misalnya pemahaman konsep yang abstrak, hafalan, cerita, dan lain-lain.[21]

Sementara itu para guru umumnya beranggapan bahwa pelajaran yang bersifat hafalan mudah bagi siswa, namun dalam kenyataannya hal ini tidak selalu benar karena proses menghafal menuntut penggunaan kemampuan mengingat yang tinggi. Proses mengingat sulit dilakukan apabila hal yang diingat tidak bermakna bagi siswa.[22] Untuk menjelaskan topik-topik tersebut diharapkan media permainan ular tangga merupakan media alternatif karena dalam permainan ini selain memecahkan masalah siswa juga bermain, sehingga membuat siswa lebih tertarik pada materi.

---

[21] Tutut Wulandari, *Penerapan Media Permaian Ular Tangga Dalam Pembelajaran Pencemaran Udara Di Kelas 2 SMU Negeri 1 Trenggalek,* op.cit,. h.19

[22] Agustin Rahmawati, *Penggunaan Media Permaian Ular Tangga Dalam Pembelajaran Biologi Pada Sub Pokok Bahasab Klasifikasi Makhluk Hidup Di Kelas VII SMP Negeri 2 Sugio Lamongan,* op.cit., h.11

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

D. Efektivitas Pembelajaran

Suatu kegiatan dikatakan efektif bila kegiatan itu dapat diselesaikan pada waktu yang tepat dan mencapai tujuan yang diinginkan. Efektivitas menekankan pada perbandingan antara rencana dengan tujuan yang ingin dicapai. Oleh karena itu, efektivitas pembelajaran sering kali diukur dengan tercapainya tujuan pembelajaran, atau dapat pula diartikan sebagai ketepatan dalam mengelola suatu situasi.

Eggen dan Kauchak mengatakan bahwa pembelajaran dikatakan efektif apabila siswa aktif dilibatkan dalam pengorganisasian dan penemuan informasi (pengetahuan). Semakin aktif siswa, maka ketercapaian ketuntasan pembelajaran semakin besar sehingga semakin efektiflah pembelajaran.[23] Selanjutnya Sutikno menyatakan bahwa pembelajaran yang efektif adalah suatu pembelajaran yang memungkinkan peserta didik untuk dapat belajar dengan mudah, menyenangkan, dan dapat tercapai tujuan pembelajaran sesuai dengan harapan.[24]

Menurut Slavin, dinyatakan bahwa keefektifan pembelajaran terdiri atas empat indikator, yaitu kualitas pembelajaran (*Quality Levels of Instruction*), kesesuaian tingkat pembelajaran (*Approriate of Intruction*), insentif (*Incentive*), dan waktu (*Time*).[25]

---

[23] Indri Kurniastutik, *Efektivitas Pembelajaran Matematika Menggunakan Alat Peraga Pada Materi Pokok Bahasan Bangun Ruang Sisi Tegak Di Kelas VII-C SMP Negeri 21 Surabaya,* (Skripsi tidak dipublikasikan, 2005), h.14

[24] Bambang Warsita, *Teknologi Pembelajaran Landasan & Aplikasinya*, op.cit., h.288

[25] Ria Andriyana, *Efektivitas Pembelajaran Matematika Menggunakan Alat Peraga Pada Materi Pokok Bahasan Pecahan Di Kelas III-A SDN Ketintang 1 Surabaya,* (Skripsi tidak dipublikasikan, 2005), h.8

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

1. kualitas pembelajaran (*Quality Levels of Instruction*), yaitu banyaknya informasi atau keterampilan yang disajikan sehingga siswa dapat mempelajarinya dengan mudah atau makin kecil tingkat kesalahan yang diperoleh. Semakin kecil tingkat kesalahan yang diperoleh berarti semakin efektif pengajaran. Penentuan tingkat keefektifan pembelajaran tergantung pada pencapaian penguasaan tujuan pengajaran tertentu, biasanya disebut dengan ketuntasan belajar. Jadi, ketuntasan belajar merupakan salah satu indikator keefektifan pembelajaran.
2. kesesuaian tingkat pembelajaran (*Approriate of Intruction*), yaitu sejauh mana guru memastikan tingkat kesiapan siswa untuk mempelajari materi baru (mempunyai keterampilan dan pengetahuan) yang berkaitan dengan pelajaran tersebut. Dengan kata lain pelajaran yang diberikan tidak terlalu sulit atau tidak terlalu mudah.
3. insentif *(Incentive*), yaitu seberapa besar usaha guru memotivasi siswa untuk mengerjakan tugas-tugas belajar dan mempelajari materi yang diberikan. Semakin besar motivasi yang diberikan guru, maka keefektivan siswa semakin besar pula sehingga tercipta pembelajaran yang efektif.
4. waktu (*Time*), yaitu banyaknya waktu yang diberikan kepada siswa untuk mempelajari materi yang disajikan. Pembelajaran akan efektif apabila siswa dapat menyelesaikan peajaran sesuai dengan waktu yang telah ditentukan.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Dari beberapa pendapat di atas, maka pembelajaran dikatakan efektif apabila siswa terlibat secara aktif dalam pembelajaran sehingga siswa mampu memahami informasi dengan mudah dan akhirnya mencapai ketuntasan belajar.

Jadi efektivitas pembelajaran yang dimaksud dalam penelitian ini adalah seberapa besar pencapaian tujuan pembelajaran yang telah direncanakan sebelumnya dapat tercapai berdasarkan aspek-aspek berikut.

1. aktivitas siswa selama pembelajaran dikategorikan aktif.
2. kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran dikategorikan baik atau sangat baik.
3. respons siswa terhadap pembelajaran positif.
4. ketuntasan belajar siswa secara klasikal tuntas.

Suatu pembelajaran dikatakan efektif jika paling sedikit tiga dari empat aspek di atas dipenuhi, dengan syarat aspek satu dan empat dipenuhi. Hal ini dikarenakan tujuan dari pembelajaran itu sendiri adalah adanya keterlibatan siswa dalam pembelajaran dan ketuntasan belajar dalam suatu pembelajaran yang telah dilakukan.[26]

[26] Mutmainnah, *Keefektifan Team Teaching dalam Pembelajaran Matematika Pada Sub Materi Pokok Jarak Pada Bangun Ruang Di Kelas X-2 SMA Negeri 1 Gedangan,* (Skripsi tidak dipublikasikan, 2008), h.21

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

E. Aktivitas siswa

Menurut Chaplin aktivitas siswa adalah segala kegiatan yang dilakukan siswa secara mental atau fisik.[27] Pada penelitian ini dapat disimpulkan bahwa aktivitas siswa adalah kegiatan yang dilakukan siswa selama mengikuti proses belajar mengajar. Dengan demikian dalam kegiatan belajar mengajar perlu diperhatikan bagaimana keterlibatan siswa dalam pengorganisasian dan pengetahuannya, apakah mereka aktif atau pasif. Untuk melihat terwujudnya cara belajar siswa aktif dalam proses belajar mengajar, terdapat beberapa indikator. Melalui indikator tersebut dapat dilihat tingkah laku mana yang muncul dalam proses belajar mengajar berdasarkan apa yang dirancang oleh guru.

Menurut Sriyono, indikator dari sudut siswa, dapat dilihat dari:[28]

1. keinginan, keberanian, menampilkan minat, kebutuhan dan permasalahannya.
2. keinginan dan keberanian serta kesmpatan untuk berpartisipasi dalam kegiatan persiapan, proses dan kelanjutan belajar.
3. menampilkan berbagai usaha atau kekreatifan dalam menjalani dan menyelesaikan kegiatan belajar mengajar sampai mencapai keberhasilan.
4. kebebasan atau keleluasaan melakukan hal tersebut di atas tanpa tekanan guru atau pihak lain (kemandirian belajar).

---

[27] J.P.Chaplins, *Kamus Lengkap Psikologi*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2005), h.9

[28] Tatag Yuli Eko Siswono, *Metode Pemberian Tugas Pengajuan Soal (Problem Posing) Dalam Pembelajaran Matematika Pokok Bahasan Perbandingan di MTs Negeri Rungkut Surabaya,* (Tesis tidak dipublikasikan, 1996), h.20

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Paul B. Diedrich membuat suatu daftar mengenai aktivitas siswa yang dapat digolongkan sebagai berikut:[29]

1. *visual activities*, seperti membaca, memperhatikan gambar demonstrasi, percobaan, mengamati pekerjaan orang lain, dan sebagainya.
2. *oral activities*, seperti menyatakan, merumuskan, bertanya, memberi saran, mengeluarkan pendapat, mengadakan wawancara, diskusi, interupsi, dan sebagainya.
3. *listening activities*, seperti mendengarkan uraian, percakapan, diskusi, musik, pidato, dan sebagainya.
4. *writing activities*, seperti menulis cerita, karangan, laporan, tes, angket, menyalin, dan sebagainya.
5. *drawing activities*, seperti menggambar, membuat grafik, peta, diagram, pola, dan sebagainya.
6. *motor activities*, seperti melakukan percobaan, membuat konstruksi, model, mereparasi, bermain, berkebun, memelihara binatang, dan sebagainya.
7. *emotional activities*, seperti menaruh minat, merasa bosan, gembira, bersemangat, bergairah, berani, tenang, gugup, dan sebagainya.

Berdasarkan klasifikasi di atas disimpulkan bahwa keaktifan siswa dapat dilihat dari tingkah laku yang muncul berdasarkan apa yang dirancang guru (dalam hal ini melakukan kegiatan pembelajaran menggunakan media permainan ular tangga). Tingkah laku tersebut berupa:

---

[29] Sardiaman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rajawali Press, 1998), h.99

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

1. mendengar/ memperhatikan penjelasan guru/ siswa. (*listening activities*)
2. merangkum pelajaran. (*listening activities*)
3. menulis (yang relevan dengan KBM). (*writing activities*)
4. membaca/ memahami/ mengejakan buku siswa (LKS). (*visual activities*)
5. melaksanakan permainan ular tangga. (*motor activities*)
6. mengerjakan soal turnamen. (*motor activities*)
7. melakukan latihan terbimbing. (*oral activities*)
8. perilaku yang tidak relevan dengan KBM, seperti percakapan yang tidak relevan, mengerjakan sesuatu yang tidak relevan dan bergurau. (*emotional activities*)

Tingkah laku pada butir 1 dan 3 merupakan tingkah laku atau aktivitas pasif dalam pembelajaran. Karena siswa hanya menerima respons yang diberikan/ dianjurkan guru. Sedangkan tingkah laku pada butir 2, 4, 5, 6, dan 7 merupakan tingkah laku aktif. Karena siswa tidak hanya dilibatkan secara mental, tetapi siswa menunjukkan kegiatan-kegiatan jasmani, seperti: bertanya, mengerjakan tugas, dan lain-lain. Tingkah laku butir 8 merupakan tingkah laku siswa yang menyimpang/ negatif, yang mungkin terjadi dalam setiap pembelajaran, sehingga dalam penelitian dimunculkan sebagai indikator dan dikategorikan sebagai aktivitas pasif.

Dalam penelitian ini aktivitas siswa aktif jika prosentase aktivitas siswa yang dikategorikan aktif lebih besar daripada aktivitas siswa yang dikategorikan pasif.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

F. Kemampuan Guru Dalam Mengelola Pembelajaran

Efektivitas pembelajaran juga dapat dilihat dari aspek guru sebagai pengajar. Shackleford dan Henak mengungkapkan bahwa guru yang efektif adalah guru yang menguasai: apa yang diajarkan, teori pengajaran yang relevan, hal-hal baru (mau melakukan penelitian untuk memperkaya isi bahan ajar yang diberikan), dan karakteristik siswa.[30]

Kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran dapat dilihat dari aktivitas guru dalam suatu pembelajaran (dalam hal ini melakukan kegiatan pembelajaran menggunakan media permainan ular tangga). Aktivitas tersebut berupa:

1. persiapan
2. mengkomunikasikan indikator pembelajaran.
3. mengaitkan pelajaran sekarang dengan yang lalu.
4. memotivasi dan menyiapkan siswa.
5. menjelaskan materi pelajaran.
6. memberikan contoh soal tentang materi yang dipelajari.
7. mengorganisasikan siswa dalam kelompok belajar.
8. mendemostrasikan kepada siswa tentang penggunaan media permainan ular tangga.
9. mengamati cara kerja setiap kelompok secara bergiliran pada saat bermain ular tangga.

---

[30] Indri Kurniastutik, *Efektivitas Pembelajaran Matematika Menggunakan Alat Peraga pada Materi Pokok Bangun Ruang Sisi Tegak di Kelas VII C SMP Negeri 21 Surabaya,* op.cit., h.13

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

10. memberikan bantuan kepada kelompok yang mengalami kesulitan.
11. memberikan latihan melalui LKS.
12. membimbing siswa yang mengalami kesulitan.
13. mengecek pemahaman siswa melalui tugas terstruktur (LKS).
14. memberikan umpan balik.
15. membimbing siswa membuat rangkuman.
16. pengelolaan waktu
17. berpusat pada siswa
18. siswa antusias
19. guru antusias

Dalam penelitian ini kemampuan guru mengelola pembelajaran adalah keterampilan guru dalam melaksanakan setiap langkah pembelajaran yang diukur dengan lembar kemampuan guru mengelola pembelajaran. Keterampilan tersebut meliputi: persiapan, pendahuluan, kegiatan inti, penutup, pengelolaan waktu, serta suasana kelas.

Pengelola pembelajaran dikatakan efektif bila kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran telah mencapai kriteria baik atau sangat baik.

G. Respon siswa

Respon siswa adalah tanggapan siswa terhadap pembelajaran yang telah dilakukan. Tanggapan siswa merupakan pertanyaan siswa yang menggambarkan apakah siswa berminat atau tidak dalam mengikuti pembelajaran. Seperti yang

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dikatakan Slameto suatu minat dapat diekspresikan melalui suatu pertanyaan yang menunjukkan bahwa siswa lebih menyukai sesuatu hal daripada hal lainnya, dapat pula dimanifestasikan melalui partisipasi dalam suatu aktivitas dan cenderung memberikan perhatian lebih besar terhadap obyek tersebut.[31]

Dalam proses pembelajaran ada berbagai faktor yang mempengaruhi terjadinya respon siswa, antara lain: guru, materi, metode pembelajaran, waktu, tempat dan fasilitas.[32] Dalam penelitian ini, tanggapan siswa dinyatakan dalam angket yang berisi pertanyaan-pertanyaan. Respon siswa dikatakan positif jika prosentase respon siswa dalam menjawab ya lebih besar daripada yang menjawab tidak.

H. Ketuntasan Belajar

Untuk mengetahui ada atau tidaknya perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar siswa, diperlukan alat penilaian atau evaluasi yang berupa tes. Dalam penelitian ini tes yang digunakan adalah tes tertulis. Tes tersebut disusun berdasarkan tujuan pembelajaran yang harus dicapai oleh siswa. Dengan demikian tes hasil belajar terkait dengan pencapaian tujuan belajar. Hasil tes belajar yang tinggi, menunjukkan tingkat pencapaian tujuan belajar yang tinggi pula.

Tingkat pencapaian tujuan belajar tidak lepas dengan ketuntasan belajar. Menurut Abdullah "belajar dikatakan tuntas jika apa yang dipelajari siswa dapat

---

[31] Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*, (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2003), h.180

[32] Trianto, *Mendesain Pembelajaran Kontekstual Di Kelas*, (Surabaya: Cerdas Pustaka, 2008), h.173

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dikuasai sepenuhnya atau siswa telah mencapai taraf penguasaan tertentu mengenai tujuan pembelajaran yang ditetapkan sesuai dengan standar norma tertentu pula".[33] Tingkat ketuntasan baik secara individu maupun klasikal dinyatakan dalam prosentase.

Ketuntasan belajar dalam penelitian ini adalah tingkat ketercapaian tujuan pembelajaran yang dicapai siswa tehadap materi perbandingan. Ketuntasan belajar dalam penelitian ini dianalisis berdasarkan KKM yang ditetapkan oleh MTs. Nurul Huda Kalanganyar Sedati Sidoarjo 2009 – 2010. MTs. Nurul Huda Kalanganyar Sedati Sidoarjo menetapkan bahwa seorang siswa dikatakan tuntas belajar apabila siswa tersebut dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan skor ≥ 65 %. Sedangkan dikatakan tuntas secara klasikal apabila di kelas tersebut telah terdapat ≥ 75 % siswa yang tuntas belajar.

I. Uraian Materi Perbandingan

PERBANDINGAN

Skala

Skala adalah perbandingan antara ukuran pada gambar dengan ukuran yang sebenarnya.[34] Jadi

$$\text{Skala} = \frac{\text{Jarak pada gambar (model)}}{\text{Jarak sebenarnya}}$$

[33] Tatag Yuli Eko Siswono, *Metode Pemberian Tugas Pengajuan Soal (Problem Posing) Dalam Pembelajaran Matematika Pokok Bahasan Perbandingan di MTs Negeri Rungkut Surabaya,* op.cit., h.14

[34] Dewi Nuharini, *Matematika Konsep Dan Aplikasinya,* (Surabaya: JePe Press Media Utama, 2008), h.149

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Misalkan pada sebuah peta tertulis skala 1 : 1.400.000, maka artinya adalah "setiap 1 cm pada peta mewakili 1.400.000 cm atau 14 km pada jarak sebenarnya.

Contoh:

Diketahui skala suatu peta 1 : 1.500.000. Jika jarak Kota A ke Kota B pada peta tersebut 6 cm, tentukan jarak sebenarnya Kota A ke Kota B.

Penyelesaian:

Skala = 1 : 1.400.000

Jarak pada peta = 6 cm.

$$\text{Skala} = \frac{\text{Jarak pada gambar (model)}}{\text{Jarak sebenarnya}}$$

$$\frac{1}{1.500.000} = \frac{6 \text{ cm}}{\text{Jarak sebenarnya}}$$

Jarak sebenarnya = 6 x 1.500.000

= 9.000.000 cm

= 90 km

Jadi, jarak sebenarnya Kota A ke Kota B adalah 90 km.

Faktor perbesaran dan pengecilan pada gambar berskala

Biasanya pameran perumahan dilengkapi dengan maket atau model rumah yang diperdagangkan. Bagian-bagian yang bersesuaian pada model rumah dengan rumah yang sebenarnya mempunyai perbandingan yang sama. Perhatikan rumus berikut!

$$\boxed{\frac{\text{Panjang pada model}}{\text{Panjang sebenarnya}} = \frac{\text{Tinggi pada model}}{\text{Tinggi sebenarnya}} = \frac{\text{Lebar pada model}}{\text{Lebar sebenarnya}}}$$

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Contoh:

Sebuah foto berukuran lebar 8 cm dan tinggi 12 cm akan dibuat bingkai dengan lebar 16 cm. Tentukan tinggi bingkai foto tersebut.

Penyelesaian:

Ukuran-ukuran pada foto bersesuaian dengan ukuran pada bingkainya, sehingga dapat ditulis perbandingan berikut.

$$\frac{\text{Lebar foto}}{\text{Lebar bingkai}} = \frac{\text{Tinggi foto}}{\text{Tinggi bingkai}}$$

$$\Leftrightarrow \frac{8}{16} = \frac{12}{x}$$

$$\Leftrightarrow 8x = 16 \times 12$$

$$\Leftrightarrow x = \frac{16 \times 12}{8}$$

$$\Leftrightarrow x = 24cm$$

Jadi, tinggi bingkai = 24 cm

Jenis-Jenis Perbandingan

a. Perbandingan seharga (senilai)

Pengertian perbandingan seharga (senilai)

Perbandingan seharga (senilai) adalah perbandingan dimana besar ukurannya selalau berbanding lurus dengan nilai satuannya. Jika besar ukurannya bertambah, maka nilai satuannya juga bertambah, dan sebaliknya.[35]

[35] Cholik Adinawan, S*eri Pendalaman Materi Matematika SMP Dan MTs,* (Jakarta: Esis, 2007), h.39

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Contoh:

1. Jumlah barang dengan harganya.
2. Waktu dengan jarak tempuh.
3. Jumlah mobil dengan jumlah rodanya.
4. Banyaknya hari kerja dengan upah yang diterima.
5. Gambar skala (model) dengan benda aslinya.

Perhitungan berdasarkan perbandingan seharga (senilai)

Contoh:

Amir membeli 5 buku tulis dengan harga Rp 25.000,00. jika amir membeli 8 buku tulis, berapakah harga yang harus dibayar?

Peneyelasaian:

Banyak buku	Harga buku
5	Rp 25.000,00
8	x

Karena jumlah buku dan harga buku merupakan perbandingan yang seharga (senilai) maka diperoleh persamaan sebagai berikut.

$$\frac{5}{8} = \frac{Rp25.000,00}{x}$$

$$\Leftrightarrow 5x = 8 \times Rp25.000,00$$

$$\Leftrightarrow \quad x = (8 \times Rp25.000,00) : 5$$

$$\Leftrightarrow \quad x = Rp40.000,00$$

Jadi, 8 buku harganya = Rp 40.000,00.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

b. perbandingan berbalik harga (nilai)

Pengertian perbandingan berbalik harga (nilai)

Perbandingan berbalik harga (nilai) adalah perbandingna dimana besar ukurannya selalu berbanding terbalik dengan nilai satuannya. Jika besar ukuran bertambah, maka nilai satuannya berkurang, dan sebaliknya.[36]

Contoh:

1. Banyak pekerja dan waktu untuk menyelesaikan pekerjaan.
2. Jumlah ternak dengan habisnya pakan.
3. Kecepatan dan waktu tempuh.
4. Banyaknya ubin yang diperlukan dengan luas ubin (ukuran ubin).
5. Banyaknya anak dengan jumlah bagian yang diterima tiap anak.

Perhitungan berdasarkan perbandingan berbalik harga (nilai)

Contoh:

Sebuah sepeda motor bergerak pada lintasan tertentu dengan kecepatan tetap 20 km/jam selama 6 jam. Sebuah mobil bergerak pada lintasan yang sama dengan kecepatan 60 km/jam. Tentukan waktu yang dibutuhkan mobil itu!

Peneyelasaian:

Kecepatan	Waktu
20 km/jam	6 jam
60 km/jam	x jam

[36] Ibid., h.40

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Karena kecepatan dan waktu merupakan perbandingan yang berbalik harga (nilai) maka diperoleh persamaan sebagai berikut.

$$20 \times 6 = 60 \times x$$

$$\Leftrightarrow \; 60 \times x = 20 \times 6$$

$$\Leftrightarrow \; 60x = 120$$

$$\Leftrightarrow \quad x = \frac{120}{6}$$

$$\Leftrightarrow \quad x = 2\, jam$$

Jadi, waktu yang dibutuhkan mobil tersebut adalah 2 jam.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian yang digunakan adalah penelitian deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Penelitian deskriptif kualitatif bertujuan untuk menjabarkan hasil-hasil perhitungan yang telah dilakukan dan untuk menjawab pertanyaan yang tercantum dalam pertanyaan penelitian. Sedangkan penelitian deskriptif kuantitatif bertujuan untuk menjabarkan perhitungan rata-rata maupun prosentase dari hasil yang diperoleh baik itu hasil observasi aktivitas siswa, kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran, angket siswa dan hasil tes.

B. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah guru matematika (pada saat pembelajaran dalam penelitian) dan siswa kelas VII-A MTs. Nurul Huda Sidoarjo

C. Rancangan Penelitian

Rancangan penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah *"one-shot case study"* yaitu suatu kelompok subyek dikenai perlakuan tertentu setelah itu dilakukan pengukuran terhadap kelompok subyek tersebut.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Adapun rancangan penelitiannya adalah sebagai berikut:[37]

X ⟶ **O**

Keterangan:

X adalah perlakuan, yaitu pelaksanaan pembelajaran menggunakan media permainan ular tangga pada materi perbandingan. Pada saat pelaksanaan pembelajaran dilakukan observasi terhadap aktivitas siswa dalam pembelajaran menggunakan media permainan ular tangga, kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran menggunakan media pernmainan ular tangga, respon siswa terhadap pembelajaran menggunakan media permainan ular tangga, ketuntasan belajar siswa setelah pembelajaran menggunakan media permainan ular tangga.

O adalah hasil setelah perlakuan yang meliputi: aktivitas siswa dalam pembelajaran menggunakan media permainan ular tangga, kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran menggunakan media permainan ular tangga, respon siswa terhadap pembelajaran menggunakan media permainan ular tangga, ketuntasan belajar siswa setelah pembelajaran menggunakan media permainan ular tangga.

Dalam rancangan penelitian ini peneliti memberikan tes sebanyak satu kali yaitu setelah pelaksanaan pembelajaran menggunakan media permainan ular tangga.

---

[37] Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik,* (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), h.85

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

D. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian dilakukan di MTs. Nurul Huda Kalanganyar Sedati Sidoarjo, pada tanggal 27 Desember 2009 samapai dengan 3 Januari 2010.

E. Prosedur Penelitian

Dalam penelitian ini ada tiga tahap prosedur yang harus dilakukan, diantaranya:

1. Tahap Persiapan

a. Memilih materi yang sesuai dengan waktu pelaksanaan penelitian, materi yang diambil penulis pada penelitian ini adalah perbandingan.

b. Mempersiapkan perangkat pembelajaran (RPP) dan lembar kerja siswa (LKS).

c. Mempersiapkan instrumen penelitian yang terdiri dari :

   1) Lembar pengamatan aktivitas siswa.

   2) Lembar pengamatan kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran.

   3) Angket respons siswa.

   4) Lembar soal tes hasil belajar.

d. Membuat media pembelajaran yang berupa kelengkapan permainan ular tangga, seperti gambar ular tangga, kartu soal dan lain-lain.

e. Meminta izin kepada kepala sekolah yang bersangkutan untuk melaksanakan penelitian.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

f. Berkonsultasi dengan guru bidang studi matematika kelas VII-A mengenai:

1) Hal-hal yang berkaitan dengan kegiatan pembelajaran, seperti model pembelajaran dan media yang akan digunakan.
2) Waktu yang digunakan dalam penelitian.
3) Yang bertindak sebagai guru dalam kegiatan pembelajaran adalah rekan peneliti, sedangkan guru bidang studi matematika kelas VII-A hanya bertindak sebagai guru pendamping.
4) Perangkat pembelajaran dan siswa yang akan dijadikan sampel.

g. Mendiskusikan penggunaan instrumen penelitian dengan para pengamat.

2. Tahap Pelaksanaan Penelitian

Pelaksanaan penelitian yang terdapat pada kegiatan pembelajaran menggunakan media permainan ular tangga adalah sebagai berikut:

a. Proses pembelajaran

Proses pembelajaran berlangsung selama 4 kali pertemuan selama proses pembelajaran berlangsung dilakukan pengamatan terhadap aktivitas siswa dan kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran.

b. Respon Siswa

Pada akhir pembelajaran, siswa diberi lembar angket respon siswa untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap pembelajaran menggunakan media permainan ular tangga. Angket respon ini berisi tentang respon

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

siswa terhadap komponen pembelajaran dan minat siswa untuk mengikuti pembelajaran yang sama yaitu pembelajaran menggunakan media permainan ular tangga.

c. Tes Hasil Belajar

Tes hasil belajar dilaksanakan pada akhir pembelajaran dan digunakan untuk mengetahui ketuntasan hasil belajar siswa setelah proses pembelajaran menggunakan media permainan ular tangga.

3. Tahap Analisis Data

Dalam penelitian ini, digunakan analisis data deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Data yang dihasilkan dikelompokkan menjadi data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif berupa bilangan hasil perhitungan atau pengukuran diproses dengan beberapa cara, antara lain: dijumlahkan, dibandingkan dengan jumlah yang diharapkan dan diproses prosentasenya. Untuk data kualitatif digambarkan dengan kata-kata yang dipisahkan menurut kategori untuk memperoleh kesimpulan. [38]

[38] Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik,* op.cit., h.245

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

F. Instrumen Penelitian

Adapun instrumen penelitian yang digunakan adalah sebagai berikut:

1. Lembar Observasi

a) Lembar observasi aktivitas siswa

Lembar observasi aktivitas siswa yang digunakan dalam penelitian ini diadaptasi dari lembar abservasi yang dibuat oleh Choir Israhmawati dengan modivikasi seperlunya. Lembar observasi aktivitas siswa terdiri dari beberapa indikator diantaranya mendengar/ memperhatikan penjelasan guru/ siswa, merangkum pelajaran, menulis (yang relevan dengan KBM), membaca/ memahami/ mengejakan buku siswa (LKS), melaksanakan permainan ular tangga, mengerjakan soal turnamen, melakukan latihan terbimbing, dan prilaku yang tidak relevan dengan KBM seperti percakapan yang tidak relevan, mengerjakan sesuatu yang tidak relevan dan bergurau.

b) Lembar observasi pengelolaan pembelajaran

Lembar observasi kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran diadaptasi dari lembar observasi yang di buat oleh Uswatun Hasanah dengan modivikasi seperlunya. Lembar ini meliputi: persiapan, pendahuluan, kegiatan inti, penutup, pengelolaan waktu dan suasana kelas.

2. Angket siswa

Angket yang telah diisi siswa digunakan untuk mengetahui respon siswa terhadap pembelajaran menggunakan media permainan ular tangga.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

3. **Tes hasil belajar**

Tes hasil belajar siswa digunakan untuk mendapatkan data tentang hasil belajar siswa dan dilaksanakan setelah pembelajaran berakhir, tes hasil belajar ini disusun oleh peneliti dengan pertimbangan dari dosen pembimbing dan guru bidang studi.

G. Metode Pengumpulan Data

1. **Metode Observasi**

Data aktivitas siswa diperoleh dengan melakukan pengamatan selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Pengamatan dilakukan oleh dua orang pengamat. Siswa yang diamati sebanyak delapan siswa yang telah dipilih dan ditetapkan sebelum pembelajaran dilaksanakan. Setiap pengamat mengamati empat siswa dalam satu kelompok agar lebih fokus dan teliti dalam melakukan pengamatan. Pengamatan dilakukan dengan menuliskan nomor indikator siswa yang paling dominan setiap tiga menit, sesuai dengan indikator aktivitas yang telah ditentukan.

Data kemampuan guru mengelola pembelajaran, diperoleh dari hasil pengamatan yang dilakukan oleh satu orang pengamat. Pengamat menuliskan skor kategori yang muncul dengan memberi tanda cek (√) pada baris dan kolom sesuai dengan setiap aspek yang dinilai. Kriteria skor kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran terdiri dari empat kriteria, yaitu : Tidak Baik (1) , Kurang Baik (2) , Baik (3) , Sangat Baik (4).

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2. **Metode Angket**

Dalam penelitian ini data yang diperoleh adalah respon siswa, dengan cara mengisikan angket yang diberikan pada setiap siswa untuk diisi sesuai dengan kondisi yang sebenarnya. Oleh karena itu sebelumnya guru menyampaikan bahwa pengisian angket tidak mempengaruhi nilai.

3. **Metode Tes**

Dalam penelitian ini data yang diperoleh dengan metode tes adalah hasil belajar siswa, data ini diperoleh dari tes yang dilakukan oleh guru setelah proses pembelajaran berakhir. Tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah bentuk essay. Hal ini dilakukan agar siswa tidak dapat berspekulasi dalam menjawab soal tes serta mengurangi kemungkinan adanya kerjasama antar siswa. Ketika diadakan tes peneliti dibantu dengan guru bidang studi matematika kelas VII-A MTs. Nurul Huda Kalanganyar Sedati Sidoarjo mengawasi langsung jalannya tes sehingga siswa benar–benar mengisi tes dengan kemampuan mereka sendiri.

H. Metode Analisis Data

Data yang diperoleh dalam penelitian ini adalah data mengenai aktivitas siswa, data mengenai kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran, data respon siswa, dan data tes hasil belajar siswa. Selanjutnya seluruh data yang diperoleh kemudian dianalisa dengan analisis deskriptif.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

1. **Analisis data aktivitas siswa**

Untuk menganalisis data hasil pengamatan aktivitas siswa selama proses pembelajaran digunakan rumus sebagai berikut:[39]

$$S_i = \frac{X_i}{\mathrm{N}} \mathrm{X}\, 100\,\%$$

Keterangan: S_i = prosentase aktivitas siswa indikator ke-i

X_i = banyaknya aktvitas siswa indikator ke-i

N = jumlah aktivitas siswa secara keseluruan

Selanjutnya peneliti memperhatikan besarnya prosentase aktivitas siswa untuk tiap kategori untuk menentukan aktivitas siswa yang paling dominan. Aktivitas siswa yang paling dominan yaitu prosentase dari aktivitas siswa yang terbesar. Dalam penelitian ini aktivitas siswa dikatakan aktif jika prosentase aktivitas siswa yang dikategorikan aktif lebih besar daripada aktivitas siswa yang dikategorikan pasif.

2. **Analisis data kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran**

Untuk memperoleh data tentang kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran menggunakan media permainan ular tangga dengan model pembelajaran langsung dianalisis dengan menghitung rata-rata setiap aspek kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran selama 3 kali pertemuan.

---

[39] Mutmainnah, *Keefektifan Team Teaching dalam Pembelajaran Matematika Pada Sub Materi Pokok Jarak Padang Di Kelas X-2 SMA Negeri 1 Gedangan,* op.cit., h.32

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Data kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran dianalisis dengan langkah-langkah sebagai berikut:

a. menghitung rata-rata tiap sub aspek kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran menggunakan media permainan ular tangga.
b. menghitung rata-rata tiap aspek kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran menggunakan media permainan ular tangga.
c. menghitung rata-rata tiap kategori kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran menggunakan media permainan ular tangga.
d. menghitung rata-rata secara kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran menggunakan media permainan ular tangga.

Selanjutnya rata-rata tersebut dikonversikan dengan kriteria berikut:[40]

$0{,}00 \leq x < 1{,}50$ Tidak baik

$1{,}50 \leq x < 2{,}50$ Kurang baik

$2{,}50 \leq x < 3{,}50$ Baik

$3{,}50 \leq x \leq 4{,}00$ Sangat baik

Dengan x : Rata-rata kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran

Pengelolaan pembelajaran dengan menggunakan media permainan ular tangga di katakan efektif jika kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran telah mencapai kriteria baik atau sangat baik.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

3. **Analisis Data Respon Siswa**

Analisis terhadap data respon siswa dihitung dengan cara menentukan prosentase tiap-tiap respon siswa. Prosentase dihitung dengan menggunakan rumus:[41]

$$\text{Prosentase respon siswa} = \frac{A}{B} X\, 100\,\%$$

Keterangan: A = Frekuensi jawaban tiap aspek

B = Banyak responden

Respons siswa dikatakan positif jika prosentase yang menjawab ya untuk setiap aspek lebih dari 65%.[42]

4. **Analisis Data Ketuntasan Hasil Belajar Siswa**

Data ketuntasan hasil belajar siswa yang dianalisis adalah hasil tes evaluasi akhir untuk mendeskripsikan ketuntasan belajar siswa untuk materi perbandingan. Untuk menganalisis ketuntasan belajar siswa, digunakan acuan ketuntasan belajar yang disusun berdasarkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) belajar siswa yang digunakan oleh MTs. Nurul Huda Kalanganyar Sedati Sidoarjo khususnya pelajaran matematika yaitu seorang siswa dikatakan tuntas belajar apabila memperoleh skor ≥ 65% dan ketuntasan klasikal tercapai apabila terdapat ≥ 75% siswa telah tuntas belajar pada kelas tersebut.

---

[40] Ibid., h.33

[41] Trianto, *Mendesain Pembelajaran Kontekstual Di Kelas*, op.cit., h.173

[42] Wasis Sunoto, *Efektivitas Model Pembelajaran Berdasarkan Masalah Pada Sub Pokok Persegipanjang dan Persegi Di Kelas VII G SMP Negeri 22 Surabaya,* (Skripsi tidak dipublikasikan, 2007), h.38

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Data yang diperoleh dari hasil tes yang dilakukan pada akhir pembelajaran kemudian dianalisis dengan menggunakan rumus:[43]

a. Ketuntasan Belajar Individu

$$KBI = \frac{T}{Ti} X\, 100\%$$

Keterangan: KBI = Ketuntasan belajar individu

T = Jumlah skor yang diperoleh

Ti = Jumlah skor total

b. Ketuntasan Belajar Klasikal

$$KBK = \frac{T}{S} X\, 100\,\%$$

Keterangan: KBK = Ketuntasan belajar klasikal

T = Jumlah siswa yang tuntas

S = Jumlah siswa seluruhnya

5. Kreteria Efektivitas

Efektivitas pembelajaran matematika menggunakan media permainan ular tangga ditentukan oleh 4 aspek berikut:

1. aktivitas siswa positif.
2. kemampuan guru mengelola pembelajaran baik atau sangat baik.
3. respons siswa terhadap pembelajaran positif.
4. ketuntasan belajar siswa secara klasikal tuntas.

[43] Trianto, *Mendesain Pembelajaran Kontekstual Di Kelas*, op.cit., h.171

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Suatu pembelajaran dikatakan efektif jika paling sedikit tiga dari empat aspek di atas dipenuhi, dengan syarat aspek satu dan empat dipenuhi. Hal ini dikarenakan tujuan dari pembelajaran itu sendiri adalah adanya keterlibatan siswa dalam pembelajaran dan ketuntasan belajar dalam suatu pembelajaran yang telah dilakukan.[44]

[44] Mutmainnah, *Keefektifan Team Teaching dalam Pembelajaran Matematika Pada Sub Materi Pokok Jarak Pada Bangun Ruang Di Kelas X-2 SMA Negeri 1 Gedangan*, op.cit., h.21

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB IV

HASIL DAN ANALISIS DATA PENELITIAN

Pada bagian ini disajikan hasil penelitian yang disertai analisis data. Adapun data yang disajikan dalam analisis data penelitian adalah sebagai berikut:

1. Aktivitas Siswa

Data tentang aktivitas siswa diambil dari pengamatan yang dilakukan oleh dua orang pengamat. Setiap pengamat mengamati empat siswa yang telah ditentukan sebelumnya. Prosentase hasil pengamatan aktivitas siswa selama kegiatan pembelajaran matematika menggunakan media permainan ular tangga dirangkum pada tabel 4.1 berikut.

Tabel 4.1

Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa Selama Kegiatan Pembelajaran

No	Aktivitas Siswa	Prosentase			Rata-rata (%)
		Pert. 1	Pert. 2	Pert. 3	
1	membaca / memahami / mengerjakan LKS	12,5	16,35	18,27	15,71
	melaksanakan permainan ular tangga	17,31	21,15	19,23	19,23
	mengerjakan soal turnamen	17,31	13,46	15,38	15,38
	melakukan latihan terbimbing	4,81	3,85	3,85	4,17
	merangkum pelajaran	7,69	7,69	7,69	7,69
	Jumlah Aktivitas Aktif (%)				62,18
2	mendengar / memperhatikan penjelasan guru / siswa	29,81	25,00	23,08	25,96
	prilaku yang tidak relevan dengan KBM	2,88	1,92	2,88	2,56
	menulis (yang relevan dengan KBM)	7,69	10,58	9,62	9,30
	Jumlah Aktivitas Pasif (%)				37,82

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Berdasarkan tabel 4.1 dapat disimpulkan bahwa dari seluruh kategori aktivitas aktif diperoleh prosentase sebesar 62,18% dan untuk kategori pasif diperoleh prosentase sebesar 37,82%. Jadi, dapat dikatakan bahwa aktivitas siswa tergolong dalam kategori aktif karena prosentase aktivitas siswa yang aktif lebih besar daripada prosentase aktivitas siswa yang pasif.

2. Kemampuan Guru Dalam Mengelola Pembelajaran

Pengambilan data tentang kemampuan dalam guru dalam mengelola pembelajaran dilakukan oleh seorang pengamat selama empat kali pertemuan dengan tiga kali pengamatan. Hasil pengamatan dirangkum pada tabel 4.2.

Tabel 4.2

Hasil Pengamatan Kemampuan Guru Dalam Mengelola Pembelajaran

No	Aspek yang diamati	Pertemuan ke-			RSA	RA	RK	Kat
		1	2	3				
I	PERSIAPAN	4	4	4	4	4	4	SB
II	PELAKSANAAN						3,32	B
	A. Pendahuluan					3,11		
	1. mengkomunikasikan indikator pembelajaran.	3	4	3	3,33			
	2. mengaitkan pelajaran sekarang dengan yang lalu.	3	3	3	3			
	3. memotivasi dan menyiapkan siswa.	3	3	3	3			
	B. Kegiatan Inti					3,53		
	1. menjelaskan materi pelajaran.	4	4	4	4			
	2. memberikan contoh soal tentang materi yang dipelajari.	4	4	4	4			
	3. mengorganisasikan siswa	4	4	4	4			

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

	dalam kelompok belajar. 4. mendemostrasikan kepada siswa tentang penggunaan media permainan ular tangga. 5. mengamati cara kerja setiap kelompok secara bergiliran pada saat bermain ular tangga. 6. memberikan bantuan kepada kelompok yang mengalami kesulitan. 7. memberikan latihan melalui LKS. 8. membimbing siswa yang mengalami kesulitan. 9. mengecek pemahaman siswa melalui tugas terstruktur (LKS). 10. memberikan umpan balik. C. Penutup 1. membimbing siswa membuat rangkuman. 2. memberikan perluasan latihan / lembar tugas siswa.	3 3 4 4 4 4 4 4 4	3 3 3 4 3 3 3 3 3	3 3 3 4 3 3 3 3 3	3 3 3,33 4 3,33 3,33 3,33 3,33 3,33	3,33		
III	PENGELOLAAN WAKTU	4	3	3	3,33	3,33	3,33	B
VI	SUASANA KELAS A. Berpusat pada siswa B. .Siswa Antusias C. Guru Antusias	 4 4 3	 3 3 3	 3 3 3	 3,33 3,33 3	3,22	3,22	B
Rata-rata keseluruhan							3,47	B

RSA = Rata-rata tiap sub aspek

RA = Rata-rata tiap aspek

RK = Rata-rata tiap kategori

Kat = Kategori

SB = Sangat baik

B = Baik

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Berdasarkan tabel 4.2 dapat dilihat bahwa nilai rata-rata hasil pengamatan kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran matematika menggunakan media permainan ular tangga sebesar 3,47. Sehingga dapat dikatakan bahwa kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran matematika menggunakan media permainan ular tangga termasuk dalam kategori baik.

3. Respon Siswa Terhadap Pembelajaran

Data tentang respon siswa terhadap kegiatan pembelajaran diperoleh dari angket yang dibagikan kepada siswa setelah berakhirnya proses pembelajaran matematika menggunakan media permainan ular tangga. Hasil respon siswa terhadap pembelajaran matematika menggunakan media permainan ular tangga dirangkum pada tabel 4.3 berikut.

Tabel 4.3

Hasil Respons Siswa Terhadap Kegiatan Pembelajaran

Tujuan	No	Pertanyaan	Respons Siswa (%)	
			Ya	Tidak
Ketertarikan siswa	1	Permainan ini merupakan sesuatu yang menyenangkan.	93,55	6,45
	2	Saya lebih suka belajar dengan permainan ular tangga.	83,87	16,13
Kemenarikan	3	Penampilan/ desain permainan ular tangga sangat menarik.	93,55	6,45
	4	Cara bermain dalam permainan ular tangga sangat menarik.	93,55	6,45
Kejelasan	5	Petunjuk cara bermain dalam permainan ini mudah dipahami.	93,55	6,45
	6	Bahasa yang digunakan dalam permainan mudah dipahami.	93,55	6,45

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Semangat untuk belajar matematika	7	Saya senang mengerjakan soal-soal yang terdapat dalam permainan ular tangga.	74,19	25,81
	8	Belajar matematika dengan menggunakan permainan ular tangga sangat menyenangkan.	83,87	16,13
Belajar matematika	9	Permainan ular tangga dapat meningkatkan semangat saya dalam belajar.	90,32	9,68
	10	Permainan ular tangga membuat saya tertarik untuk belajar matematika.	90,32	9,68
Rata-rata			89,03	10,97

Berdasarkan tabel 4.3 secara keseluruhan diperoleh hasil, bahwa prosentase rata-rata respon positif siswa sebesar 89,03% sedangkan prosentase rata-rata respon negatif siswa sebesar 10,97%. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa respon siswa terhadap pelaksanaan pembelajaran matematika menggunakan media permainan ular tangga adalah positif.

4. Ketuntasan Hasil Belajar Siswa

Data ketuntasan hasil belajar siswa diperoleh dari hasil belajar siswa yang diberikan kepada siswa setelah pembelajaran matematika mengunakan media permainan ular tangga pada materi perbandingan selesai dilaksanakan. Tes hasil belajar siswa dilaksanakan pada pertemuan ke-4 dengan alokasi waktu 70 menit.

Ringkasan hasil tes belajar siswa dapat dilihat pada tabel 4.4 berikut:

Tabel 4.4

Hasil Tes Belajar Siswa Kelas VI MTs Nurul Huda

No	Nama Siswa	Skor Tes Hasil Belajar	Prosentase Ketuntasan Individu	Keteranggan
1	Ach. Arya Mahammad	80	80%	Tuntas
2	Ahmad Rezha	78	78%	Tuntas

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

3	Ainul Ghurri	48	48%	Tidak Tuntas
4	Andik Wijayanto	70	70%	Tuntas
5	Angga Hari Pradana	68	68%	Tuntas
6	Arbahud Rio Daroyni	98	98%	Tuntas
7	Fahrizal Riski Ferdian	86	86%	Tuntas
8	Ibnu Ruslan Mahbubillah	85	85%	Tuntas
9	M. Syahrony Arfiansya	43	43%	Tidak Tuntas
10	M. Faris Romin Ard	58	58%	Tidak Tuntas
11	M. Ikhza Helmy Nugroho	85	85%	Tuntas
12	M. Rifqi Habibi	68	68%	Tuntas
13	M. Tanzil Multazam	85	85%	Tuntas
14	Afidatul Auliyah	74	74%	Tuntas
15	Aminatul Lailiyah	78	78%	Tuntas
16	Ayyul Qur'ani Aqro'	69	69%	Tuntas
17	Dianita Nur Aini	68	68%	Tuntas
18	Ifa Junaidi	69	69%	Tuntas
19	Lailatul Fitriyah	70	70%	Tuntas
20	Magfirotus Shoumah	91	91%	Tuntas
21	Meta Nur Hilmiya	87	87%	Tuntas
22	Milarohmatul Ummah	74	74%	Tuntas
23	Nudiya Adwaqul Aisafury	74	74%	Tuntas
24	Nur Azizah	74	74%	Tuntas
25	Rifda Fahruziah	55	55%	Tidak Tuntas
26	Risalatul Ummah	68	68%	Tuntas
27	Roudhotul Ilmiyah	69	69%	Tuntas
28	Sari Cahyani Isyaputri	76	76%	Tuntas
29	Yuli Maulidah Firdaus	68	68%	Tuntas
30	Yuntafiani	71	71%	Tuntas
31	Zahrotun Nafisah	78	78%	Tuntas

$$\text{Ketuntasa Belajar Klasikal} = \frac{27}{31} \times 100\%$$

$$= 90\%$$

Berdasarkan tabel 4.4 dapat diketahui prosentase ketuntasan belajar siswa secara klasikal sebesar 90%, maka pembelajaran matematika menggunaan media permainan ular tangga pada materi perbandingan berada dalam kategori tuntas.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Pencapaian keefektifan media permainan ular tangga dalam pembelajaran matematika ditentukan berdasarkan data dari aktivitas siswa, pengelolaan pembelajaran, respon siswa, dan ketuntasan hasil belajar siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Daftar pencapaian efektivitas media permainan ular tangga dalam pembelajaran matematika dirangkum pada tabel 4.5.

Tabel 4.5

Pencapaian Efektivitas Media Permaian Ular Tangga

No	Aspek yang diamati	simpulan
1	Aktivitas siswa selama pembelajaran matematika menggunakan media permainan ular tangga	aktif
2	Kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran matematika menggunakan media permainan ular tangga	baik
3	Respons siswa terhadap pembelajaran matematika menggunakan media permainan ular tangga	positif
4	Ketuntasan belajar siswa secara klasikal pada pembelajaran matematika menggunakan media permainan ular tangga	tuntas

Sesuai dengan syarat efektivitas pembelajaran yaitu suatu pembelajaran dikatakan efektif jika paling sedikit tiga dari empat aspek yang ditentukan telah dipenuhi, dengan syarat satu dan empat harus dipenuhi. Maka dari tabel 4.6 dan uraian hasil analisis penelitian diatas dapat dikatakan bahwa pembelajaran matematika menggunakan media permainan ular tangga pada materi perbandingan di kelas VII-A MTs. Nurul Huda dikatakan efektif.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB V

PEMBAHASAN DAN DISKUSI HASIL PENELITIAN

A. Pembahasan

1. Aktivitas Siswa

Berdasarkan hasil analisis dapat diketahui bahwa aktivitas aktif siswa selama diterapkan tiga kali rencana pembelajaran dengan rata-rata 62,18%. Sedangkan pada pelaksanaan proses pembelajaran secara keseluruhan aktivitas siswa yang dominan adalah bekerja menggunakan media permainan ular tangga (melaksanakan permainan ular tangga dan mengerjakan soal turnamen) yaitu sebesar 34,61%. Hal ini menandakan bahwa selama proses pembelajaran berlangsung, siswa benar-benar menggunakan media permainan ular tangga.

Sedangkan mendengar/ memperhatikan penjelasan guru/ siswa berada pada urutan kedua yaitu mencapai 25,96%. Prosentase tersebut cukup besar, karena aktivitas siswa tersebut meliputi: mendengar/ memperhatikan ketika guru menyampaikan tujuan pembelajaran, memotivasi siswa dengan mengaitkan materi pelajaran yang akan dibahas dengan masalah dalam kehidupan sehari-hari, mengingatkan kembali pengetahuan siswa, menyampaikan informasi tentang garis besar materi, LKS, dan media permainan yang akan digunakan, mengorganisasi siswa dalam kelompok, merangkum materi dan tugas rumah. Maka secara otomatis siswa akan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

mendengarkan penjelasan guru dengan baik.

Pada waktu guru memberikan LKS yang berisikan soal-soal yang harus dikerjakan secara individu, ditujukkan oleh kegiatan membaca/ memahami/ mengerjakan LKS dengan prosentase 15,71%. Sedangkan pada kegiatan melakukan latihan terbimbing diperoleh prosentase sebesar 4,17% hal ini dikarenakan pada proses pembelajaran siswa masih membutuhkan bimbingan.

Pada saat guru selesai menerangkan siswa diberi kesempatan untuk menulis (yang relevan dengan KBM) agar tidak lupa begitu saja apa yang telah diterangkan. Dalam aktivitas ini mendapatkan prosentase sebesar 9,30%. Sedangkan pada saat merangkum pelajaran prosentase yang didapat sebesar 7,69%.

Selama pembelajaran berlangsung muncul aktivitas siswa yang tidak relevan dengan KBM seperti percakapan yang tidak relevan, mengerjakan sesuatu yang tidak relevan dan bergurau. Aktivitas tersebut mendapatkan prosentase sebesar 2,56%

Berdasarkan tabel 4.1 dapat disimpulkan bahwa dari seluruh kategori aktivitas aktif diperoleh prosentase sebesar 62,18% dan untuk kategori pasif diperoleh prosentase sebesar 37,82%. Jadi, dapat dikatakan bahwa aktivitas siswa tergolong dalam kategori aktif karena prosentase aktivitas siswa yang aktif lebih besar daripada prosentase aktivitas siswa yang pasif.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2. Kemampuan Guru Dalam Mengelola Pembelajaran

Berdasarkan hasil analisis diketahui bahwa kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran yaitu pada kategori pertama dapat dilihat bahwa persiapan secara keseluruhan sangat baik dengan nilai rata-rata 4. Persiapan dalam hal ini meliputi RPP, penguasaan konsep terhadap materi yang akan diajarkan, penyediaan sumber dan media pembelajaran yang digunakan, serta model pembelajaran yang akan digunakan, dan lain-lain. Hal-hal tersebut telah dipersiapkan dengan baik sebelum kegiatan pembelajaran dimulai.

Kategori kedua yaitu pelaksanaan yang meliputi pendahuluan, kegiatan inti, dan penutup. Pada tahap pendahuluan rata-rata nilai yang dicapai adalah 3,11 sehingga dapat disimpulkan bahwa kemampuan guru dalam menyampaikan indikator pembelajaran, mengaitkan pelajaran sekarang dengan yang lalu, memotivasi dan menyiapkan siswa termasuk dalam kategori baik.

Selanjutnya pada tahap inti di peroleh nilai rata-rata 3,53 dan nilai rata-rata ini termasuk dalam kategori baik. Hal tersebut ditunjukkan dengan kemampuan guru pada saat memberikan informasi mengenai materi yang akan dipelajari dengan sangat baik. Dan pada saat memberikan contoh soal tentang materi yang dipelajari juga sangat baik.

Guru sudah sangat baik ketika mengorganisasikan siswa dalam kelompok belajar. Setelah siswa berkumpul dengan kelompoknya, guru mendemonstrasikan penggunaan media permainan ular tangga dengan baik.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Selanjutnya guru memantau kegiatan selama pembelajaran menggunakan media permainan ular tangga berlangsung dengan baik yaitu dengan cara berkeliling dari satu kelompok ke kelompok yang lain, serta ketika ada kelompok yang membutuhkan bantuan dari guru, maka guru tidak segan-segan untuk memberikan bantuan pada kelompok yang membutuhkan. Pada kegiatan ini memperoleh nilai rata-rata 3,33 yang berarti telah dilaksanakan dengan baik.

Ketika guru memberikan latihan melalui LKS mendapat nilai yang sangat baik. Membimbing siswa yang mengalammi kesulitan, mengecek pemahaman siswa melalui tugas terstruktur (LKS), dan memberikan umpan balik dilakukan dengan baik.

Sedangkan pada tahap penutup diperoleh nilai rata-rata 3,33. hal tersebut ditunjukkan oleh kemampuan guru dalam membimbing siswa membuat rangkuman dan memberikan tugas rumah sudah baik.

Kategori ketiga yaitu kemampuan guru dalam mengelola waktu secara keseluruhan baik dengan nilai rata-rata 3,33. hal ini berarti guru dapat mengelola waktu yang teralokasi dengan baik, sehingga pembelajaran hampir sesuai dengan rencana. Tetapi terdapat sedikit kekurangan waktu, khususnya pada saat siswa mengerjakan LKS dan pada saat pelaksanan media permainan ular tangga. Pada kedua tahap ini membutuhkan waktu yang relatif lama dari yang telah direncanakan.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Kategori keempat yaitu suasana kelas secara keseluruhan baik dengan rata-rata 3,22. pada kategori ini keantusiasan siswa dalam mengikuti pembelajaran tidak terlepas dari keantusiasan guru dalam mengelola pembelajaran yang berpusat pada siswa.

Berdasarkan tabel 4.2 dapat dilihat bahwa nilai rata-rata hasil pengamatan kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran menggunakan media permainan ular tangga sebesar 3,47. Sehingga dapat dikatakan bahwa kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran menggunakan media permainan ular tangga termasuk dalam kategori baik.

3. Respon Siswa Terhadap Pembelajaran

Berdasarkan analisis respon siswa terhadap kegiatan pembelajaran yang telah dikemukakan sebelumnya, tabel 4.3 menunjukkan bahwa penilaian siswa terhadap kegiatan pembelajaran menggunakan media permainan ular tangga dengan model pembelajaran langsung adalah manyoritas siswa memberikan respon positif. Hal ini menunjukkan bahwa respon siswa terhadap perangkat pembelajaran menggunakan media permainan ular tangga dengan model pembelajaran langsung memenuhi kreteria efektivitas. Dari data perhitungan pada tabel 4.3 diatas dapat dijelaskan sebagai berikut:

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

1) Ketertarikan siswa

Menurut siswa kelas VII-A pembelajaran yang menggunakan media permainan ular tangga merupakan hal yang menarik, prosentase yang diperoleh sebesar 88,71%. Dari variabel ini diketahui bahwa: a) permainan ini merupakan sesuatu yang menyenangkan adalah sebesar 6,45%, b) suka belajar dengan permainan ular tangga adalah 83,87 %.

Pembelajaran yang menggunakan media permainan ular tangga merupakan hal yang baru bagi mereka. Sehingga permainan ini membuat mereka tertarik dalam melakukan pembelajaran menggunakan media permainan ular tangga dengan model pembelajaran langsung.

2) Kemenarikan

Siswa kelas VII-A menganggap bahwa media permainan ini merupakan hal yang menarik, karena penampilan dan cara bermainnya tidak membuat siswa bosan ketika melakukan pembelajaran. Kemenarikan media yang digunakan dalam pembelajaran memperoleh prosentase sebesar 93,55%. Dari variabel ini diketahui bahwa: a) penampilan/ desain permainan ular tangga sangat menarik adalah sebesar 93,55%, b) cara bermain dalam permainan ular tangga sangat menarik adalah 93,55%.

3) Kejelasan

Menurut siswa kelas VII-A kejelasan dari petunjuk cara permainan dan bahasa yang digunakan dalam permainan merupakan hal yang jelas.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Besar prosentase dalam variabel kejelasan terhadap media permainan ular tangga sebesar 93,55%. Dari variabel ini diketahui bahwa: a) petunjuk cara bermain dalam permainan ini mudah dipahami adalah sebesar 93,55%, b) bahasa yang digunakan dalam permainan mudah dipahami adalah 93,55%.

4) Semangat untuk belajar matematika

Siswa kelas VII-A menganggap bahwa pembelajaran yang menggunakan media permainan ular tangga memberikan situasi yang menyenangkan sehingga membuat semangat untuk belajar matematika. Dalam hal ini memperoleh prosentase sebesar 79,03%. Dari variabel ini diketahui bahwa: a) senang mengerjakan soal-soal yang terdapat dalam permainan ular tangga adalah sebesar 74,19%, b) belajar matematika dengan menggunakan permainan ular tangga sangat menyenangkan adalah 83,87%.

5) Belajar matematika

Menurut siswa kelas VII-A penggunaan media permainan ular tangga pada proses pembelajaran dapat meningkat semangat dan tertarik untuk belajar. Prosentase yang diperoleh sebesar 90,32%. Dari variabel ini diketahui bahwa: a) permainan ular tangga dapat meningkatkan semangat dalam belajar adalah sebesar 90,32%, b) permainan ular tangga membuat siswa tertarik untuk belajar adalah 90,32%.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Sedangkan secara keseluruhan diperoleh hasil, bahwa prosentase rata-rata respon positif siswa sebesar 89,03% sedangkan prosentase rata-rata respon negatif siswa sebesar 10,97%. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa respon siswa terhadap pelaksanaan pembelajaran menggunakan media permainan ular tangga adalah positif.

4. Ketuntasan Hasil Belajar Siswa

Berdasarkan analisis hasil belajar siswa yang telah dikemukakan sebelumnya, tabel 4.4 menunjukkkan bahwa banyaknya siswa yang tuntas selama proses pembelajaran menggunakan media permainan ular tangga dengan model pembelajaran langsung secara individual adalah 27 siswa. Selain itu juga siswa memenuhi kreteria ketuntasan secara klasikal, prosentase jumlah siswa yang tuntas sebesar 90%. Maka pembelajaran matematika dengan menggunakan media permainan ular tangga pada materi perbandingan berada dalam kategori tuntas. Dengan demikian, ditinjau dari hasil belajar siswa, pembelajaran menggunakan media permainan ular tangga dengan model pembelajaran langsung memenuhi kreteria efektif.

Akan tetapi di lihat dari ketuntasan individu, terdapat empat orang siswa yang tidak tuntas dalam pembelajaran menggunakan media permainan ular tangga dengan model pembelajaran langsung, dengan nilai tes hasil belajar di bawah 65. Menurut pengamatan penulis, siswa yang tidak tuntas

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

tersebut memang siswa yang kurang memperhatikan selama kegiatan pembelajaran dan terkesan tidak serius dalam mempelajari materi perbandingan. Hal inilah yang mungkin menjadi faktor penyebab tidak tuntasnya siswa dalam mencapai kompetensi yang telah ditetapkan. Program perbaikan atau remedial hendaknya diberikan oleh guru untuk membantu siswa mencapai kompetensi tersebut.

B. Diskusi

Pada penelitian ini siswa sebagai subyek penelitian dipilih secara acak dengan cara diundi sebelum melakukan penelitian. Cara ini memiliki kelemahan, yaitu jika subyek yang diteliti terpilih adalah siswa yang pandai semua maka hasil penelitian cenderung sangat baik. Namun, jika siswa yang terpilih adalah siswa yang kurang pandai semua maka hasil penelitian cenderung tidak sesuai dengan apa yang diharapkan. Oleh sebab itu, sebaiknya pemilihan siswa dilakukan berdasarkan kemampuan heterogen yaitu pemilihan siswa yang pandai, sedang, dan kurang pandai.

Namun suatu hal perlu digaris bawahi bahwa kegiatan pembelajaran menggunakan media permainan ular tangga dengan model pembelajaran langsung ternyata dapat mengaktifkan siswa dan pembelajaran tidak monoton. Hal ini dikarenakan selama menggunakan media permainan ular tangga dengan model pembelajaran langsung, siswa diminta untuk menjawab soal turnamen. Sehingga

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

siswa diharuskan menjawabnya untuk menjadi pemenang dalam permaian. Hal ini juga didukung oleh pernyataan respon siswa sendiri dalam angket respon siswa terhadap pembelajaran menggunakan media permainan ular tangga dengan model pembelajaran langsung dan pencapaian hasil belajar siswa termasuk dalam kategori tuntas baik secara individu maupun klasikal.

Kelemahan dalam penelitian ini adalah pada saat pelaksanaan permainan ular tangga kemampuan guru termasuk dalam kategori baik. Karena pada saat itu guru dibantu oleh guru mitra. Dengan adanya guru mitra proses pembelajaran akan efektif. Tugas dari guru mitra ini adalah untuk membantu melihat jawaban yang benar ketika siswa sedang melakukan permainan ular tangga.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB VI

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data penelitian diperoleh simpulan bahwa pembelajaran matematika menggunakan media permainan ular tangga pada materi perbandingan, secara umum dikatakan efektif yang dapat dilihat dari empat aspek, yaitu :

1. Aktivitas siswa selama pembelajaran matematika menggunakan media permainan ular tangga pada materi perbandingan di kelas VII-A MTs. Nurul Huda Kalanganyar Sedati Sidoarjo termasuk dalam kategori aktif.
2. Kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran matematika menggunakan media permainan ular tangga pada materi perbandingan di kelas VII-A MTs. Nurul Huda Kalanganyar Sedati Sidoarjo juga tergolong dalam kategori baik.
3. Respon siswa terhadap pembelajaran matematika menggunakan media permainan ular tangga pada materi perbandingan di kelas VII-A MTs. Nurul Huda Kalanganyar Sedati Sidoarjo adalah positif.
4. Ketuntasan hasil belajar siswa secara klasikal setelah pembelajaran matematika menggunakan media permainan ular tangga pada materi perbandingan di kelas VII-A MTs. Nurul Huda Kalanganyar Sedati Sidoarjo

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

termasuk dalam kategori tuntas. Dengan prosentase 90% dari semua siswa yang mencapai ketuntasan individu.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini maka saran dari peneliti kepada seluruh pembaca khususnya guru matematika adalah sebagai berikut:

1. Pembelajaran menggunakan media permainan ular tangga sebaiknya digunakan sebagai alternatif dalam melaksanakan pembelajaran mata pelajaran matematika pada materi perbandingan.
2. Dalam pembelajaran menggunakan media permainan ular tangga sebaiknya guru menggunakan metode *team teaching.* Terutama pada saat melakukan permainan ular tangga. Metode *team teaching* karena untuk memudahkan dalam melihat jawaban pada saat melakukan permainan ular tangga.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR PUSTAKA

Adinawan, Cholik, S*eri Pendalaman Materi Matematika SMP Dan MTs,* (Jakarta: Esis, 2007)

Ahmadi, Abu dan Widodo Supriyono, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2003)

Andriyana, Ria, *Efektivitas Pembelajaran Matematika Menggunakan Alat Peraga Pada Materi Pokok Bahasan Pecahan Di Kelas III-A SDN Ketintang 1 Surabaya,* (Surabaya: Unesa, 2005)

Arikunto, Suharsimi, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik,* (Jakarta: RINEKA CIPTA, 2006)

Arsyad, Azhar, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 1997)

Hasanah, Uswatun, *Penerapan Strategi PQ4R Dengan Model Pembelajaran Langsung Untuk Pokok Bahasan Kubus dan Balok Di Kelas VIII SMP BUANA Waru*, Skripsi, (Surabaya: PMT IAIN Sunan Ampel, 2009)

Hudoja, Herman, *Common Teks Book Pengembangan kurikulum dan pembejaran Matematika,* (Bandung: JICA Universitas Pendidikan Indonesia (UPI), 2003)

J.P.Chaplins, *Kamus Lengkap Psikologi*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2005)

Kardi, S; M. Nur, *Model Pengajaran Langsung*, (Surabaya: DEPDIKNAS, 1999)

Kurniastutik, Indri, *Efektivitas Pembelajaran Matematika Menggunakan Alat Peraga Pada Materi Pokok Bahasan Bangun Ruang Sisi Tegak Di Kelas VII-C SMP Negeri 21 Surabaya,* (Surabaya: Unesa, 2005)

Miarso, Yusufhadi, *Menyamai Benih Teknologi Pendidikan,* (Jakarta: Prenada Media, 2004)

Mutmainnah, *Keefektifan Team Teaching dalam Pembelajaran Matematika Pada Sub Materi Pokok Jarak Pada Bangun Ruang Di Kelas X-2 SMA Negeri 1 Gedangan,* (Surabaya: Unesa, 2008)

Nuharini, Dewi, *Matematika Konsep Dan Aplikasinya,* (Surabaya: JePe Press Media Utama, 2008)

Nur, M, *Guru Yang Berhasil dan Model Pengajaran Langsung*, (Surabaya: DEPDIKNAS, 2008)

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

_____, *Strategi-Strategi Belajar,* (Surabaya: UNESA, University Press, 2005)

Rahmawati, Agustin, *Penggunaan Media Permaian Ular Tangga Dalam Pembelajaran Biologi Pada Sub Pokok Bahasab Klasifikasi Makhluk Hidup Di Kelas VII SMP Negeri 2 Sugio Lamongan ,* (Surabaya: Unesa, 2006)

Sardiaman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rajawali Press, 1998)

Siswono, Tatag Yuli Eko, *Metode Pemberian Tugas Pengajuan Soal (Problem Posing) Dalam Pembelajaran Matematika Pokok Bahasan Perbandingan di MTs Negeri Rungkut Surabaya,* (Surabaya: Unesa, 1996)

Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya* (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2003)

Sudjana, Nana, *Dasar-dasar Proses Belajar Menngajar*, (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2008)

_____, *Media Pengajaran*, (Bandung: C.V Sinar Baru, 1990)

Suharto, Karti, dkk, *Teknologi Pembelajaran*, (Surabaya: Surabaya Intellectual Club, 2008)

Sunoto, Wasis, *Efektivitas Model Pembelajaran Berdasarkan Masalah Pada Sub Pokok Persegipanjang dan Persegi Di Kelas VII G SMP Negeri 22 Surabaya,* (Surabaya: Unesa, 2007)

Tim MKPBM Jursan Pendidikan Matematika, *Common Teks Book Strategi Pembelajaran Matematika,* (Bandung: JICA universitas Pendidikan Indonesia (UPI), 2001).

Trianto, *Mendesain Pembelajaran Kontekstual Di Kelas*, (Surabaya: Cerdas Pustaka, 2008).

Warsita, Bambang, *Teknologi Pembelajaran Landasan Dan Aplikasinya,* (Jakarta: Rineka Cipta, 2008)

Wulandari, Tutut, *Penerapan Media Permaian Ular Tangga Dalam Pembelajaran Pencemaran Udara Di Kelas 2 SMU Negeri 1 Trenggalek,* (Surabaya: Unesa, 2006)

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id