

**PENGARUH PENGGUNAAN METODE PERMAINAN TERHADAP HASIL  
BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELASVII SMP NEGERI 1  
BATANG KUIS TP 2017/2018**

**SKRIPSI**

Disusun untuk melengkapi tugas-tugas dan memenuhi syarat-Syarat  
Dalam Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)  
Program Studi Pendidikan Matematika

**Oleh :**

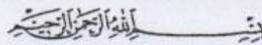
**DINA FRASTIWI**  
**NPM. 1402030066**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
MEDAN  
2018**



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI**  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**  
Jalan Kapten Muktar Basri No. 3 Medan 20238 Telp 061-6619056 Ext.22,23,30  
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail : [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)



**BERITA ACARA**

Ujian Mempertahankan Skripsi Sarjana Bagi Mahasiswa Program Strata-1  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

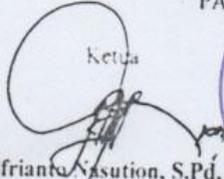
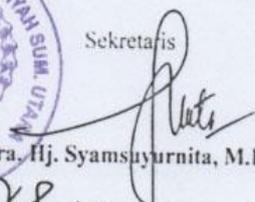
Panitia Ujian Sarjana Strata-1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dalam Sidangnya yang diselenggarakan pada hari Rabu Tanggal 08 Maret 2018, pada pukul 09.00 WIB sampai dengan selesai. Setelah mendengar, memperhatikan dan memutuskan bahwa :

Nama : Dina Frastiwi  
NPM : 1402030066  
Program Studi : Pendidikan Matematika  
Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Metode Permainan terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VII SMP Negeri Batang Kuis T.P 2017/2018

Ditetapkan : ( **A** ) Lulus Yudisium  
( ) Lulus Bersyarat  
( ) Memperbaiki Skripsi  
( ) Tidak Lulus

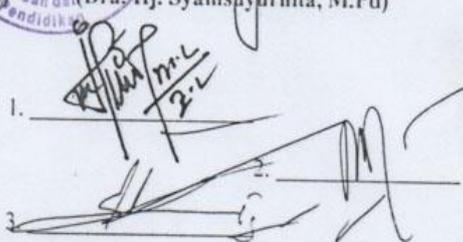
Dengan diterimanya skripsi ini sudah lulus dari ujian komprehensif, berhak memakai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

PANITIA PELAKSANA

Ketua :  (Dr. Elfrianto Nasution, S.Pd, M.Pd)  
Sekretaris :  (Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd)

ANGGOTA PENGUJI :

1. Dr. Irvan, S.Pd, M.Si
2. Indra Prasetia, S.Pd., M.Si
3. Dra. Ellis Mardiana Panggabean, M.Pd





MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
Jalan Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238  
Website <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

### LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

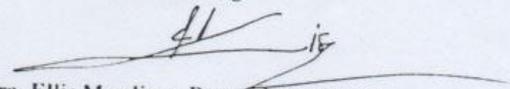
بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Skrripsi ini yang diajukan oleh mahasiswa di bawah ini :

Nama Lengkap : Dina Frastiwi  
N.P.M : 1402030066  
Program Studi : Pendidikan Matematika  
Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Metode Permainan Terhadap Hasil Belajar  
Matematika Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Batang Kuis T.P  
2017/2018

sudah layak disidangkan.

Medan, 8 Maret 2018  
Disetujui oleh:  
Pembimbing

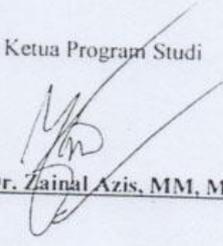
  
Dra. Ellis Mardiana Panggabean, M.Pd

Diketahui oleh:



  
Dr. Filtrianto Nasution, S.Pd, M.Pd

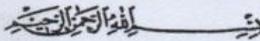
Ketua Program Studi

  
Dr. Zainal Azis, MM, M.Si



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30  
Website: <http://www.fkip.umhu.ac.id> E-mail: [fkip@umhu.ac.id](mailto:fkip@umhu.ac.id)

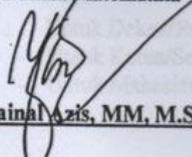


BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

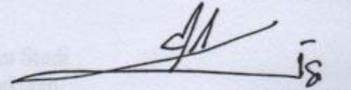
Nama : Dina Frastiwi  
NPM : 1402030066  
Program Studi : Pendidikan Matematika  
Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Metode Permainan terhadap Hasil Belajar Matematika-Siswa Kelas VII SMP-Negeri 1 Batang Kuis T.P 2017/2018

Tanggal	Materi Bimbingan	Paraf	Keterangan
13/03-2018	Lampirkan teori penelitian pembelajaran permainan - Latar Belakang: Kenapa perlu metode permainan dibahas dengan judul hasil penelitian bandingkan hasil penelitian dengan hasil penelitian terdahulu dengan tujuan ini peneliti tentukan		
14/03-2018	- Perbaiki pembahasan hasil		
19-3-2018	Acc Mada		

Ketua Program Studi  
Pendidikan Matematika

  
Dr. Zainal Azis, MM, M.Si

Medan, Maret 2018  
Dosen Pembimbing

  
Dra. Ellis Mardiana Panggabean, M.Pd

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

SURAT PERNYATAAN

Bismillahirrahmanirrahim

Yang bertanda tangan di bawah ini, mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Nama Lengkap : DINA FRASTIWI  
Tempat/Tgl. Lahir : Batang Kuis, 22 Juli 1996  
Agama : Islam  
Status Perkawinan : Kawin/Belum Kawin/Duda/Janda  
No. Pokok Mahasiswa : 1402030066  
Program Studi : Pendidikan Matematika  
Alamat Rumah : Jl. Pancasila Dusun IV Batang Kuis  
Telp/HP : 0812 3651 5008  
Pekerjaan/Instansi : -  
Alamat Kantor : -

Melalui surat permohonan tertanggal, Maret 2018 telah mengajukan permohonan menempuh ujian Skripsi. Untuk ujian skripsi yang akan saya tempuh, menyatakan dengan sesungguhnya, bahwa saya :

1. Dalam keadaan sehat jasmani maupun rohani
2. Siap secara optimal dan berada dalam kondisi baik untuk memberikan jawaban atas pertanyaan penguji.
3. Bersedia menerima keputusan Panitia Ujian Skripsi dengan ikhlas tanpa mengadakan gugatan apapun.
4. Menyadari bahwa keputusan Panitia Ujian ini bersifat mutlak dan tidak dapat diganggu gugat.

Demikianlah surat pernyataan ini saya perbuat dengan kesadaran tanpa paksaan dan tekanan dalam bentuk apapun dan dari siapapun, untuk dipergunakan bilamana dipandang perlu. Semoga Allah SWT meridhoi saya. Amin.

Saya yang menyatakan,



DINA FRASTIWI

## ABSTRAK

**Dina Frastiwi, 1402030066, Pengaruh Penggunaan Metode Permainan Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VII SMP N 1 Batang Kuis TP 2017/2018, Skripsi. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, Medan.**

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah hasil belajar Matematika siswa yang belajar menggunakan metode permainan akan lebih baik secara signifikan daripada siswa yang belajar tidak menggunakan metode permainan. Metode penelitian yang digunakan adalah kuasi eksperimen dengan rancangan *Independent Sample t Test*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII SMP Negeri 1 Batang Kuis tahun pelajaran 2017/2018. Sampling dalam penelitian ini menggunakan teknik cluster random sampling. Sehingga dalam penelitian ini sampel yang digunakan adalah siswa kelas VII-6 dan kelas VII-7. Dalam penelitian ini pengumpulan data menggunakan pre test post tes yang berfungsi untuk mengetahui nilai hasil belajar matematika siswa. Hasil penelitian ini adalah terdapat perbedaan Hasil belajar Matematika siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Batang Kuis Tahun Pelajaran 2017/2018 antara kelas yang belajar menggunakan Metode Permainan dengan kelas yang belajar tidak menggunakan Metode Permainan. Hal ini dibuktikan dari nilai thitung lebih besar daripada ttabel (thitung: 5,181 > ttabel: 2,6574), sehingga dapat dikatakan hasil Belajar matematika siswa yang belajar menggunakan metode permainan lebih baik secara signifikan daripada siswa yang belajar tidak menggunakan Metode Permainan.

**KataKunci :** *Metode Permainan , Hasil Belajar Matematika.*

## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

*Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh*

Syukur alhamdulillah penulis ucapkan kehadiran Allah SWT, yang telah memberikan rahmat, hidayah-Nya kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan sebaik-baiknya. Sholawat dan salam semoga selalu tercurah kepada junjungan alam, serta nabi dan rasul, Nabi Besar Muhammad SAW yang telah membawa manusia dari kegelapan sampai alam yang terang benderang seperti saat ini.

Penulis menyelesaikan proposal ini guna memperoleh gelar Sarjana Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara. Proposal ini berisikan hasil penelitian penulis yang berjudul “**Pengaruh Penggunaan Metode Permainan Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Batang Kuis TP 2017/2018**”. Penulis menyadari bahwa proposal ini masih jauh dari kata sempurna yang disebabkan keterbatasan yang dimiliki oleh penulis. Penulis mengharapkan kritik dan saran yang sifatnya membangun dari pembaca guna kesempurnaan proposal ini.

Dalam penyelesaian proposal ini penulis banyak memperoleh bantuan dan dorongan dari berbagai pihak sehingga dapat menyelesaikan proposal ini dengan baik. Untuk itu penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Ayahanda Frasojo dan Ibunda Juminem. Penulis ingin mengucapkan terima kasih sebanyak-banyaknya untuk curahan kasih sayang yang tulus dan pengorbanan yang besar untuk membesarkan dan mendidik penulis sejak kecil sampai saat ini.

Penulis berharap semoga Allah SWT selalu melindungi dan memberikan kesehatan pada setiap langkah beliau berdua.

Penulis juga tidak lupa mengucapkan rasa penghargaan dan terima kasih sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Dr. Agussani, M.AP, selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
2. Bapak Dr. Elfrianto, S.Pd, M.Pd Selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
3. Ibu Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd, selaku Wakil Dekan I Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
4. Ibu Dr. Hj. Dewi Kesuma nst, M.Hum, selaku Wakil Dekan III Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
5. Bapak Dr. Zainal Aziz, MM, M.Si, selaku Ketua Program Studi serta Penasehat Akademik yang telah memberikan bantuan dan masukan kepada penulis dalam menyelesaikan perkuliahan di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
6. Bapak Tua Halomoan, S.Pd, M.Pd, selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Matematika Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
7. Staf Dosen Pengajar yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan studi di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

8. Ibu Dra. Ellis Mardiana Panggabean M.Pd selaku dosen pembimbing yang selalu memberikan waktu bimbingan dan arahan selama penyusunan skripsi ini.
9. Bapak Dr. Irvan,S.Pd,M.Si selaku dosen pembahas proposal yang telah memberikan waktu bimbingan dalam penyusunan skripsi ini.
10. Seluruh Dosen Jurusan Pendidikan Matematika Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara yang telah memberikan ilmunya kepada penulis.
11. Bapak Drs. Musimin selaku Kepala Sekolah SMP Negeri 1 Batang Kuis yang telah memberikan izin untuk melaksanakan penelitian di SMP Negeri 1 Batang Kuis.
12. Ibu Linda Sikumbang,S.Pd, Selaku Guru Bidang Studi Matematika di SMP Negeri 1 Batang Kuis yang telah memberikan bantuan dan motivasi selama penyusunan skripsi ini.
13. Ibu Supriani, S.Pd , Selaku Kepala SDN 101870 Desa Sena tempat penulis bekerja yang selalu memberikan semangat dan motivasi kepada penulis selama penyusunan skripsi ini.
14. Ibu Nilawati Nasution, S.Pd , Ibu Nurhayati, S.Pd , Kak Ratna Wiyah, S.Pd , Kak Eliya Mariaty, S,Pd , Kak Leli Budiati, S.Pd, Kak Elvi Sahara,S.PdI dan guru - guru di SDN 101870 Desa Sena selaku rekan kerja penulis yang telah memberikan motivasi dan semangat kepada penulis selama penyusunan skripsi ini.

15. Seseorang yang istimewa, Fikry Al Khairy yang selalu memberikan Doa, Dukungan ,Motivasi dan semangat Kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
16. Sahabat-sahabat Penulis (Ika Nurjana, Neni Safitri, Sari Puspita Dewi Siregar dan Sri Rahayu) yang tak pernah bosan mengingatkan penulis untuk menyelesaikan skripsi ini dan terimakasih telah menjadi bagian indah dari hidup penulis.
17. Teman-teman Matematika A sore angkatan 2014 , terimakasih telah menjadi bagian dari cerita indah penulis, semoga silaturahmi kita tidak akan terputus.
18. Semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini yang tidak dapat disebutkan satu per satu.

Semoga Allah selalu mencurahkan rahmat dan hidayahnya kepada kita semua dan semoga proposal ini bermanfaat bagi kita semua terutama bagi penulis sendiri.

*Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh*

Medan, April 2018  
Penulis

Dina Frastiwi

## DAFTAR ISI

<b>ABSTRAK</b> .....	i
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	ii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	vi
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	ix
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	x
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	xi
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	4
C. Pembatasan Masalah .....	4
D. Rumusan Masalah .....	5
E. Tujuan Penelitian .....	5
F. Manfaat Penelitian .....	5
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b> .....	7
A. Kerangka Teoritis .....	7
1. Pembelajaran Matematika .....	7
2. Metode Pembelajaran dengan Permainan .....	9
a. Pengertian Metode Permainan .....	10
b. Permainan Menggunakan Aturan Permainan <i>Game Jungle Math</i> <i>Survive</i> .....	12
c. Kelebihan dan Kekurangan Metode Permainan .....	15

3. Hasil Belajar.....	20
a. Pengertian Hasil Belajar.....	20
b. Faktor – Faktor yang mempengaruhi Hasil Belajar.....	22
B. Penelitian yang Relevan.....	23
C. Hipotesis Penelitian .....	24
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>25</b>
A. Lokasi dan Waktu Penelitian .....	25
B. Populasi dan Sampel Penelitian .....	25
1. Populasi Penelitian.....	25
2. Sampel Penelitian.....	25
C. Metode dan Deesain Penelitian.....	26
D. Definisi Operasional .....	27
E. Teknik Pengumpulan Data.....	27
F. Instrumen Penelitian .....	28
G. Uji Coba Instrumen.....	28
1. Validitas .....	29
2. Reliabilitas .....	31
H. Teknik Analisis Data.....	32
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>35</b>
A. Hasil Penelitian .....	35
1. Skor data <i>post test</i> kelas eksperimen.....	37
2. Skor data <i>post test</i> kelas kontrol .....	37
B. Pasyarat Analisis Data .....	38

1. Uji Normalitas Sebaran.....	39
2. Uji Homogenitas Varian .....	39
C. Pengujian Hipotesis .....	40
D. Pembahasan Hasil Penelitian .....	42
<b>BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>47</b>
A. Simpulan .....	47
B. Saran .....	47
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>48</b>
<b>RIWAYAT HIDUP .....</b>	<b>50</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1.	Desain <i>Only Posttest Control Group Design</i> .....	26
Tabel 3.2	Kisi-kisi Instrumen <i>Posttest</i> .....	28
Tabel 3.3	Hasil Uji Validitas Tes.....	31
Tabel 4.1	Distribusi Frekuensi Skor <i>Post-test</i> pencapaian hasil belajar matematika variabel X1 .....	35
Tabel 4.2	Distribusi Frekuensi Skor <i>Post-test</i> pencapaian hasil belajar matematika variabel X2 .....	37
Tabel 4.3	Hasil Uji Normalitas Sebaran .....	39
Tabel 4.4	Hasil Uji Homogenitas Variansi.....	40
Tabel 4.5	Hasil Uji <i>Independent Sample t Test Post-test</i> .....	41

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Permainan <i>Jungle Math Survive</i> .....	14
Gambar 2.2 Kartu soal permainan dengan aturan permainan game <i>Jungle Math Survive</i> .....	14
Gambar 2.3 Kartu soal permainan dengan aturan permainan game <i>Jungle Math Survive</i> .....	14
Gambar 4.1 Histogram Distribusi <i>Post-test</i> hasil belajar Variabel X1 .....	36
Gambar 4.2 Histogram Distribusi <i>Post-test</i> hasil belajar Variabel X2 .....	38

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Kelas Eksperimen .....	51
Lampiran 2	RPP Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Kelas Kontrol .....	64
Lampiran 3	Kisi-kisi Instrumen <i>Posttest</i> .....	78
Lampiran 4	Soal Instrumen <i>Posttest</i> sebelum uji validitas.....	79
Lampiran 5	Soal Instrumen <i>Posttest</i> setelah uji validitas.....	82
Lampiran 6	Kunci jawaban <i>Posttest</i> .....	83
Lampiran 7	Petunjuk Penilaian <i>Posttest</i> .....	85
Lampiran 8	Hasil Perhitungan uji validitas dengan Ms Excel.....	86
Lampiran 9	Hasil Perhitungan uji Reliabilitas dengan Ms Excel.....	87
Lampiran 10	Hasil <i>Posttest</i> kelas Eksperimen.....	88
Lampiran 11	Hasil <i>Posttest</i> kelas Kontrol .....	89
Lampiran 12	Uji Normalitas.....	90
Lampiran 13	Uji Homogenitas .....	92
Lampiran 14	Uji <i>Independent Sample t test</i> .....	94
Lampiran 15	Wawancara pra penelitian untuk guru .....	95
Lampiran 16	Dokumentasi Penelitian .....	96
Lampiran 17	r tabel .....	97
Lampiran 18	tabel <i>chi Kuadrat</i> .....	98
Lampiran 19	t tabel .....	99
Lampiran 20	Surat Pernyataan tidak Plagiat.....	100
Lampiran 21	Surat Ijin penelitian.....	99

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Dalam setiap pembelajaran disekolah, guru seharusnya menetapkan tujuan yang ingin dicapai terlebih dahulu. Tercapai atau tidaknya tujuan itu dapat dilihat dari keberhasilan yang dapat dicapai oleh siswa setelah mengikuti suatu proses pembelajaran. Keberhasilan dalam proses pembelajaran salah satunya dapat dilihat dari hasil belajar siswa. Ahmadi (dalam Firdaus Daud;2012) menegaskan bahwa hasil belajar yang dicapai murid dalam bidang studi tertentu dengan menggunakan tes standar sebagai pengukuran keberhasilan belajar seseorang. Penilaian meliputi semua aspek belajar berupa suatu program untuk menentukan arti atau faedah suatu pengalaman. Tujuannya adalah untuk mengetahui tingkat keberhasilan yang dicapai oleh siswa yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti suatu pembelajaran, dimana tingkat keberhasilan tersebut kemudian ditandai dengan skala nilai berupa huruf, angka atau simbol. Hasil belajar siswa mencakup tiga ranah yaitu, ranah kognitif,afektif dan psikomotorik. Peningkatan hasil belajar siswa dipengaruhi oleh beberapa faktor. faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa dibagi menjadi dua, yakni faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal adalah faktor yang berasal dari dalam diri individu sedangkan faktor eksternal merupakan faktor yang berasal dari luar individu yakni berupa lingkungan siswa. Hasil belajar siswa sangat dipengaruhi oleh kualitas pembelajaran yang dilaksanakan disekolah. Salah satu hal yang menentukan kualitas pembelajaran adalah metode pembelajaran. Namun pada kenyataannya ,

masih banyak sekolah yang kurang memperhatikan metode pembelajaran dalam setiap proses pembelajaran. Pembelajaran biasanya hanya menggunakan model konvensional, dimana guru menjadi pusat dalam suatu pembelajaran. Penggunaan proses pembelajaran yang menjadikan guru menjadi pusat dalam suatu pembelajaran tentu membuat proses belajar mengajar menjadi pasif dan membuat siswa menjadi cepat bosan.

Berdasarkan Praktek Pengalaman lapangan dan wawancara kepada guru bidang studi matematika yang peneliti lakukan di SMP Negeri 1 Batang Kuis peneliti menemukan bahwa : Pertama, banyak siswa yang menganggap pelajaran matematika adalah pelajaran yang sulit dan membosankan, siswa merasa kesulitan karena kurangnya pemahaman konsep dan banyaknya rumus. Kedua, Siswa di SMP Negeri 1 Batang Kuis cenderung pasif /diam bahkan sibuk sendiri saat proses pembelajaran sedang berlangsung. Hal ini disebabkan beberapa faktor, bisa karena siswa belum memahami materi tapi takut untuk bertanya, dan merasa tidak senang terhadap materi yang disampaikan oleh guru. Ketiga, guru belum mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran matematika karena media yang disediakan di sekolah cenderung sedikit dan tidak mencakup seluruh materi. Keempat, guru kurang berinovasi dalam penggunaan metode pembelajaran. guru cenderung selalu menggunakan metode ceramah dalam menjelaskan materi pelajaran, sehingga siswa merasa bosan. Kelima, hasil belajar matematika siswa masih rendah, hal tersebut dapat dilihat dari rata-rata nilai matematika siswa masih dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yakni 70.

Setelah, melihat paparan masalah - masalah di atas, maka sudah sepatutnya guru sebagai sutradara dalam kegiatan pembelajaran mampu

merencanakan serta mengimplementasikan suatu proses pembelajaran yang menyenangkan, dan dapat membantu siswa memahami konsep yang di pelajari sehingga siswa lebih berminat dan tidak merasa bosan saat belajar matematika. Maka dari itu peneliti tertarik untuk menggunakan suatu metode pembelajaran yang menyenangkan, yaitu dengan menggunakan Metode Permainan.

Banyaknya peserta didik yang tidak menyukai pelajaran Matematika membuat peneliti tertarik menerapkan metode ini, selain itu karakter siswa Kelas VII SMP yang cenderung masih suka bermain sehingga Metode Permainan cocok digunakan. Nah dengan menerapkan metode permainan ini diharapkan peserta didik bisa dengan nyaman dan mudah menerima pelajaran serta tidak terbebani dengan hal-hal yang membuatnya tidak menyukai mata pelajaran tertentu. Beberapa pendapat pengertian permainan dalam matematika: Menurut Sadiman (dalam Prisintia Wahyu Utami; 2013) sebagai media pembelajaran, permainan mempunyai beberapa kelebihan. Permainan merupakan sesuatu yang menyenangkan dan memungkinkan siswa untuk berpartisipasi aktif serta mengembangkan karakter yang ada dalam diri siswa. Permainan juga dapat memotivasi siswa karena mengingat belajar matematika sangat membutuhkan motivasi agar hasil yang didapat semakin optimal. Pendapat tersebut diperjelas lagi oleh Suwangsih (dalam Prisintia Wahyu Utami; 2013) bahwa permainan matematika adalah suatu kegiatan yang menggembirakan yang dapat menunjang tercapainya tujuan intruksional matematika yaitu aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Permainan matematika mengandung nilai-nilai matematika yang dapat meningkatkan keterampilan pemahaman konsep dan pemantapannya, pemecahan masalah dalam kehidupan sehari-hari dan masih banyak lagi.

Penelitian yang dilakukan oleh Pramesty TriWardani yang berjudul "Pengaruh Penggunaan Permainan Monopoli Matematika Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa" menunjukkan terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan permainan monopoli matematika sebagai media pembelajaran terhadap hasil belajar matematika siswa. Begitu juga penelitian yang dilakukan oleh Tanti Nuraida menunjukkan bahwa terdapat pengaruh metode permainan kuis terhadap hasil belajar matematika pada materi bangun datar segiempat siswa kelas VII di MTs Assyafi'iyah Gondang Tulungagung Tahun Pengajaran 2011/2012.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut:

1. Mata pelajaran matematika dianggap pelajaran yang sulit dan membosankan
2. Belum optimalnya penggunaan media pembelajaran yang dapat menarik minat siswa untuk belajar dalam pembelajaran matematika
3. Kurangnya inovasi dalam penggunaan metode pembelajaran.
4. Siswa cenderung pasif dan sibuk sendiri yang diakibatkan kurangnya pemahaman siswa terhadap materi pelajaran.
5. Hasil belajar siswa masih rendah.

## **C. Batasan Masalah**

Dalam penelitian ini, agar permasalahan tidak terlalu luas maka peneliti membatasi penelitiannya pada :

1. Pembelajaran menggunakan metode permainan berupa permainan yang mengadaptasi aturan permainan game *jungle Math Survive*.
2. Hasil belajar yang dinilai yaitu hasil belajar matematika siswa pada materi perbandingan.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan batasan masalah yang telah diuraikan, maka yang menjadi rumusan masalahnya adalah :Apakah hasil belajar Matematika siswa menggunakan Metode Permainan lebih baik secara signifikan daripada Siswa yang belajar tidak menggunakan Metode Permainan?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Sesuai dengan rumusan permasalahan, maka penulisan ini bertujuan untuk: Mengetahui Apakah hasil belajar Matematika siswa menggunakan Metode Permainan lebih baik secara signifikan daripada Siswa yang belajar tidak menggunakan Metode Permainan.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Manfaat penulisan ini dibagi menjadi dua. Manfaat-manfaat tersebut adalah:

1. Manfaat bagi penulis
  - a. Manfaat teoritis, secara teoritis menambah wawasan mengenai bermanfaatnya suatu permainan dalam pembelajaran matematika.
  - b. Manfaat praktis, secara praktis dapat menambah wawasan atau pengalaman di bidang penulisan.

2. Manfaat bagi guru adalah menjadi referensi dan tambahan pengetahuan tentang penggunaan media pembelajaran pada pelajaran matematika untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **A. Kerangka Teoritis**

##### **1. Pembelajaran Matematika**

Menurut Erman Suherman (Rahma Fitri, dkk ; 2014) Pembelajaran matematika merupakan proses dimana siswa secara aktif mengkonstruksi pengetahuan matematika. Pengetahuan matematika akan lebih baik jika siswa mampu mengkonstruksi melalui pengalaman yang telah mereka miliki sebelumnya. Untuk itu, keterlibatan siswa secara aktif sangat penting dalam kegiatan pembelajaran. Dalam hal ini pembelajaran matematika merupakan pembentukan pola pikir dalam penalaran suatu hubungan antara suatu konsep dengan konsep yang lainnya.

Pembelajaran matematika menurut Uno Hamzah (Rahma Fitri, dkk ; 2014) adalah suatu aktivitas mental untuk memahami arti dan hubungan-hubungan serta simbol-simbol kemudian diterapkan pada situasi nyata. Belajar matematika berkaitan dengan apa dan bagaimana menggunakannya dalam membuat keputusan dalam menyelesaikan masalah .

Pembelajaran matematika Menurut Bruner (Indra Dwi Nugroho dan Sri Adi Widodo) adalah belajar tentang konsep dan struktur matematika yang terdapat dalam materi yang dipelajari serta mencari hubungan antara konsep dan struktur matematika didalamnya. Menurut Panggabean (2018) ada 3 nilai utama dalam matematika, yaitu nilai praktis, disiplin dan nilai-nilai budaya. Dalam pembelajaran matematika, para siswa dibiasakan untuk memperoleh pemahaman

melalui pengalaman tentang sifat-sifat yang dimiliki dan yang tidak dimiliki dari sekumpulan objek (abstraksi). Siswa diberi pengalaman menggunakan matematika sebagai alat untuk memahami atau menyampaikan informasi misalnya melalui persamaan-persamaan, atau tabel-tabel dalam model-model matematika yang merupakan penyederhanaan dari soal-soal cerita atau soal-soal uraian matematika lainnya. NCTM (*National Council of Teachers of Mathematics*) merekomendasikan 4 (empat) prinsip pembelajaran matematika, yaitu :

- a. Matematika sebagai pemecahan masalah.
- b. Matematika sebagai penalaran.
- c. Matematika sebagai komunikasi, dan
- d. Matematika sebagai hubungan.

Matematika perlu diberikan kepada siswa untuk membekali mereka dengan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif serta kemampuan bekerjasama. Standar Isi dan Standar Kompetensi Lulusan menyebutkan pemberian mata pelajaran matematika bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

- a. Memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antara konsep dan mengaplikasikan konsep atau logaritma secara luwes, akurat, efisien dan tepat dalam pemecahan masalah.
- b. Menggunakan penalaran pada pola dan sifat, melakukan manipulasi matematika dalam membuat generalisasi, menyusun bukti, atau menjelaskan gagasan dan pernyataan matematika.

- c. Memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model matematika, menyelesaikan model, dan menafsirkan solusi yang diperoleh.
- d. Mengkomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, diagram, atau media lain untuk menjelaskan keadaan/masalah.
- e. Memiliki sifat menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan, yaitu: memiliki rasa ingin tahu, perhatian, dan minat dalam pelajaran matematika serta sikap ulet dan percaya diri dalam pemecahan masalah. Tujuan umum pertama, pembelajaran matematika pada jenjang pendidikan dasar dan menengah adalah memberikan penekanan pada penataan latar dan pembentukan sikap siswa. Tujuan umum adalah memberikan penekanan pada keterampilan dalam penerapan matematika, baik dalam kehidupan sehari-hari maupun dalam membantu mempelajari ilmu pengetahuan lainnya.

Fungsi mata pelajaran matematika sebagai: alat, pola pikir, dan ilmu atau pengetahuan. Pembelajaran matematika di sekolah menjadikan guru sadar akan perannya sebagai motivator dan pembimbing siswa dalam pembelajaran matematika di sekolah.

## **2. Metode Pembelajaran dengan permainan**

### **a. Pengertian Metode Permainan**

Metode Pembelajaran adalah cara mengajar yang digunakan oleh guru ketika menyampaikan bahan ajar/materi pembelajaran. Metode pembelajaran merupakan cara untuk mempermudah peserta didik mencapai kompetensi tertentu.

Metode pembelajaran juga dapat diartikan sebagai titik tolak atau sudut pandang terhadap proses pembelajaran yang merujuk pada pandangan tentang terjadinya suatu proses yang sifatnya sangat umum.

Rumpf (Ariqah, 2018) berpendapat bahwa bermain memungkinkan adanya hubungan yang aktif dengan materi pelajaran. Permainan dalam pembelajaran juga mempelajari tentang perasaan dan hal-hal abstrak seperti kemenangan dan menerima kekalahan. Selain itu, permainan juga menguji dan meningkatkan kemampuan dan hasil belajar.

Metode permainan menurut Zainal Aqib (Makhtubu Khasanah,dkk ;2014) merupakan suatu cara penyajian bahan pelajaran melalui berbagai bentuk permainan. Karakteristik permainan yang cocok untuk pembelajaran menurut Hamdani (Makhtubu Khasanah,dkk ;2014) meliputi: tantangan,fantasi, dan keingintahuan.

Menurut Arisnawati dalam Saefudin metode permainan sebagai cara yang digunakan guru dalam menyajikan pelajaran dengan menciptakan suasana yang menyenangkan dengan tidak mengabaikan tujuan pelajaran yang hendak dicapai (Ahmad Saefudin,dkk :2012), Banyaknya peserta didik yang tidak menyukai pelajaran Matematika membuat sebagian tenaga pendidik menerapkan metode ini. Nah dengan menerapkan metode ini tenaga pendidikan berharap peserta didik bisa dengan nyaman dan mudah menerima pelajaran serta tidak terbebani dengan hal-hal yang membuatnya tidak menyukai mata pelajaran tertentu. Beberapa pendapat pengertian permainan dalam matematika : Metode Permainan Menurut Sudirman (Prisintia Wahyu Utami ; 2013) menjelaskan bahwa metode Simulasi/permainan

merupakan cara penyajian pelajaran dengan menggunakan situasi tiruan atau berpura-pura atau melalui sebuah permainan dalam proses belajar untuk memperoleh suatu pemahaman tentang hakikat suatu konsep, prinsip, atau keterampilan tertentu. Pendapat tersebut diperjelas lagi oleh Hasil penelitian Piaget dan Vigotsky (Makhbubi Khasanah, dkk ; 2014) menemukan bahwa bermain merupakan salah satu komponen terpenting dalam kesuksesan siswa di sekolah. Melalui bermain siswa belajar berkomunikasi, bernegosiasi, mengelola peraturan, memperoleh pengetahuan, dan memperluas keahlian berpikir mereka.

Menurut Panggabean (2018) Ada sepuluh karakter yang harus ada dalam pembelajaran. yaitu : disiplin, penampilan, kesopanan, kemampuan untuk bekerja sama, keterampilan, berkomunikasi, komitmen, empati, dan tanggung jawab. Dalam hal ini penggunaan metode permainan dalam pembelajaran memungkinkan siswa untuk melatih kemampuan untuk bekerjasama, bertanggung jawab, melatih disiplin dan keterampilan.

Menurut Gustini (Prisintia Wahyu Utami; 2013) bahwa banyak sekali permainan yang bisa dipadukan dengan pembelajaran yaitu permainan pemburuan/pencarian, mencari arah, permainan papan, permainan masyarakat, permainan berhitung menggunakan jari dan kartu, permainan menebak/menerka, dan permainan melalui komputer. Permainan jika dikaitkan dengan pembelajaran matematika akan menjadi suatu kegiatan yang menyenangkan. Sejalan dengan pendapat Suwangsih (Prisintia Wahyu Utami; 2013) bahwa permainan matematika adalah suatu kegiatan yang menggembirakan yang dapat menunjang tercapainya tujuan instruksional matematika yaitu aspek kognitif, afektif, dan psikomotor.

Adapun manfaat dari metode permainan, yaitu :

- 1) Membangkitkan minat siswa
- 2) Memupuk dan mengembangkan rasa kerja sama siswa
- 3) Mengembangkan kreativitas siswa
- 4) Menumbuhkan kesadaran siswa

Hal-Hal yang harus dihindari dalam penggunaan metode permainan yakni permainan:

- 1) Yang membahayakan fisik dan atau kesehatan.
- 2) Yang mengandung resiko tinggi.
- 3) Yang tidak mampu dilakukan oleh seluruh peserta.
- 4) Yang menjurus pada persaingan tidak sehat.
- 5) Yang tidak menciptakan suasana sportivitas.
- 6) Yang akan mendatangkan perpecahan bagi yang menang dan yang kalah.
- 7) Yang memerlukan biaya tinggi.
- 8) Yang memerlukan waktu panjang

**b. Permainan Menggunakan Aturan Permainan *Game Jungle Math Survive.***

Pelaksanaan metode permainan dalam kegiatan pembelajaran terdapat langkah-langkah yang perlu dilakukan. Menurut Fandy dalam Saefudin langkah-langkah metode permainan adalah:

- 1) Guru menentukan topik atau materi permainan yang akan digunakan dalam pembelajaran
- 2) Guru menyiapkan alat dan bahan yang diperlukan.

- 3) Guru menyusun petunjuk atau langkah-langkah pelaksanaan permainan
- 4) Siswa dibagi atas individu atau kelompok
- 5) Siswa melakukan kegiatan permainan yang dipimpin oleh guru
- 6) Siswa berhenti melakukan permainan dan melaporkan hasil dari permainan
- 7) Guru memberikan kesimpulan tentang pengertian atau konsep yang dimaksud dalam tujuan tersebut.

Dalam penelitian ini pelaksanaan kegiatan pembelajaran menggunakan metode permainan berdasarkan aturan permainan game *Jungle Math Survive* karena peneliti menganggap metode permainan berdasarkan aturan permainan game *Jungle Math Survive* sesuai dengan lokasi dan keadaan lingkungan sekolah serta Visi dan Program Adiwiyata SMP Negeri 1 Batang Kuis agar siswa lebih mencintai dan dapat belajar di lingkungan sekolah. Metode Permainan Dengan aturan permainan game *Jungle Math Survive* yang terdapat di app Store pada perangkat android yang di kembang kan oleh BlueEnter Soft.

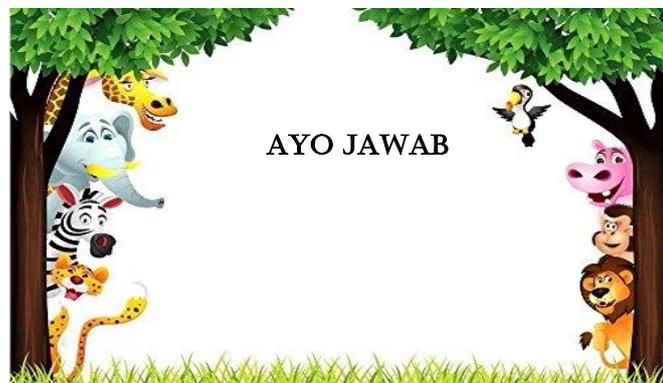
Permainan game *Jungle Math Survive* Tersebut digambarkan sebagai permainan di alam sehingga peneliti mendesain Permainannya diluar kelas.pada game *Jungle Math Survive* Pemain harus terus Menjawab Soal dengan benar agar dapat terus bermain jika soal yang dijawab salah maka permainan selesai dan harus mengulang Kembali.



Gambar 2.1 Permainan *Jungle Math Survive*



Gambar 2.2 Kartu soal permainan dengan aturan permainan game *Jungle math survive*



Gambar 2.3 Kartu soal permainan dengan aturan permainan game *Jungle math survive*

Aturan permainan Berdasarkan aturan bermain game *jungle Math*

*Survive:*

- 1) Permainan ini terdiri dari 3 Level (Pos) Soal.
- 2) Siswa bersama kelompoknya memulai permainan dari level (pos) Pertama
- 3) Pada level (pos) pertama siswa harus mengerjakan soal-soal yang disediakan guru, bisa di temple di pohon atau pot bunga.
- 4) Hasil jawaban siswa di tunjukkan kepada guru. Setelah benar siswa baru dapat melanjutkan ke pos yang kedua selanjutnya yang ketiga
- 5) Kelompok yang berhasil menyelesaikan soal pada level (pos) 3 terlebih dahulu adalah pemenangnya
- 6) Guru memberikan hadiah kepada kelompok pemenang.

Langkah-langkah permainan :

- 1) Saat didalam kelas, guru membagi siswa kedalam kelompok. satu kelompok terdiri dari 4-5 orang
- 2) Guru memerintahkan siswa menyiapkan alat tulis
- 3) Guru mengajak siswa ke lokasi permainan
- 4) Guru menjelaskan aturan permainan kepada siswa
- 5) Guru memberi aba-aba bahwa permainan di mulai.
- 6) Kelompok yang menyelesaikan petualangan terlebih dahulu menjadi pemenang
- 7) Guru memberikan hadiah kepada kelompok yang jadi pemenang.

**c. Kelebihan dan kekurangan metode permainan**

Menurut Adjie (Dalam Prisintia Wahyu Utami ;2013) kelebihan dari metode permainan adalah :

- 1) Sudah termuat sifat-sifat cara berfikir matematika, sehingga secara langsung atau tidak langsung kita telah menanamkan dasar matematika.
- 2) Memperluas belajar matematika.
- 3) Pada umumnya siswa sekolah dasar senang melakukan permainan, seyogyanya pembelajaran matematika dapat disajikan dalam bentuk/ teknik permainan yang sesuai dengan usia/kemampuan siswa.
- 4) Dalam waktu luang (jam bebas) dapat diisi dengan jenis permainan yang terarah.
- 5) Anak dilatih untuk menyusun pikirannya dengan teratur

Adjie (Prisintia Wahyu Utami ;2013) kelemahan metode permainan adalah :

- 1) Membutuhkan biaya yang lebih, karena dalam metode bermain membutuhkan alat atau media yang harus dipersiapkan terlebih dahulu.

Solusi : Untuk masalah ini jangan terlalu khawatir, tenaga pendidik dapat memanfaatkan barang-barang yang ada disekitar kita atau menggunakan media/alat hasil daur ulang untuk menghemat biaya. Sama halnya kata pepatah “Sekali mendayuh dua tiga pulau terlampaui” Disini tenaga pendidik juga sekaligus dapat memperlihatkan kepada peserta didik bahwa barang-barang yang sudah tidak digunakan lagi bisa di daur ulang menjadi benda yang lebih bermanfaat.

- 2) Membutuhkan ruang atau tempat yang khusus sesuai dengan tipe permainan yang dilakukan.

Solusi : Untuk mensiasati masalah ini maka gunakan metode ini untuk jumlah peserta didik kecil ( $n \leq 15$ ) atau medium ( $15 < n \leq 23$ ) agar tidak membatasi ruang gerak peserta didik. Sulit juga untuk mengontrol atau mengawasi peserta didik jika terlalu banyak apalagi pada metode permainan ini peserta didik sangat berperan aktif. Sering terjadi saling berebut alat atau media bermain antara anak yang satu dengan yang lainnya apabila alat atau medianya tidak mencukupi.

Solusi : Jangan terlalu susah untuk memikirkan hal-hal seperti ini. Cukup dengan tenaga pendidik membagi peserta didik kedalam beberapa kelompok sesuai dengan jumlah alat/media yang dimiliki tenaga pendidik kemudian jangan biarkan peserta didik sendiri yang mengambil alat/media, tenaga pendidiklah yang membagikannya agar tidak terjadi hal-hal seperti itu. Pada saat membagikan alat/media tersebut disini tenaga pendidik memperlihatkan bahwa mereka peduli dan ingin membuat peserta didik merasa nyaman dan membentuk “kesan utama”. Disini tenaga pendidik juga disarankan untuk mengawasi jalannya permainan agar tidak menimbulkan kesalahpahaman antara peserta didik.

3) Tidak semua topik dapat disajikan dengan metode permainan.

Solusi: Bukanlah masalah jika tidak semua topik dapat disajikan dengan metode ini toh masih banyak metode lain yang bisa digunakan. Jikalau metode ini juga digunakan terus menerus dikhawatirkan pada saat mata pelajaran yang lain dengan metode yang berbeda pula peserta didik akan mudah jenuh dan bosan karena sudah terlalu nyaman dengan metode

bermain. Tidak bisa dipungkiri setiap tenaga pendidik memiliki metode yang berbeda-beda dalam mengajar. Dapat mengganggu ketenangan belajar dikelas lain.

Solusi : Nah disinilah peran tenaga pendidik untuk mengontrol peserta didik. Tegurlah dengan bijak jika sudah malampai batas. Buatlah mereka nyaman mungkin dengan anda dan ingatkan kembali peserta didik akan tujuan permainan tersebut agar tidak terlalu larut dalam permainan dan melupakan tujuannya sebenarnya. Untuk lebih mendukung penggunaan metode ini, ada beberapa hal yang perlu diperhatikan: Lingkungan Kelas dan Jumlah Peserta Didik Metode Permainan dapat anda aplikasikan di seluruh kelas. Baik itu kelas dengan jumlah peserta didik yang sedikit atau dengan jumlah peserta didik yang banyak sekalipun dengan memerhatikan ruang atau tempat yang sesuai dengan jenis permainannya. Pada kelas kecil sampai dengan medium sangat memungkinkan anda untuk menguasai situasi didalam kelas. Namun untuk kelas dengan jumlah peserta didik yang banyak sulit untuk mengontrol dan mengawasi peserta didik. Dikhawatirkan akan muncul beberapa hal yang perlu dihindari seperti yang dijelaskan diatas. Namun tidak mustahil untuk menggunakan metode ini dengan jumlah siswa banyak tapi harus didukung dengan tempat yang besar atau mungkin kedap suara agar tidak mengganggu kelas lain, alat/media yang betul-betul memadai, dan tenaga pendidik yang memiliki special skill yang baik. Alokasi Waktu Metode permainan dapat diaplikasikan di alokasi waktu yang panjang atau pendek tergantung dengan jenis permainan yang akan dimainkan. Jika

mempunyai alokasi waktu yang cukup panjang maka pada saat berakhirnya permainan, tenaga pendidik meminta kepada peserta didik mendiskusikan hal-hal apa saja yang telah didapatkan selama permainan berlangsung. Kemudian tenaga pendidik mengetes untuk mengetahui sampai dimana pencapaian peserta didik setelah permainan tersebut. Namun jika alokasi waktu yang sedikit cukuplah dengan memilih acak peserta didik kemudian menanyakan apa saja yang dapat mereka tangkap setelah permainan berakhir. Hal Penting Lainnya Metode permainan terjalin sempurna jika tenaga pendidik dapat membangun kesan utama yang baik. Agar lebih menarik perhatian peserta didik, tenaga pendidik harus pandai dalam membangun kesan utama terhadap peserta didik dengan membuat mereka merasa nyaman, enjoy, dan bebas tanpa ada tekanan. Pada metode permainan, tenaga pendidik senantiasa harus mengingatkan inti/pokok dari permainan yang dimainkan entah itu pada saat menjelaskan rulesnya atau mengulang-ulang kata yang penting agar pada saat peserta didik sudah memulai permainan tidak lupa akan apa yang dicapai setelah games berakhir. Dan juga jangan lupa untuk mengingatkan peserta didik untuk bermain secara sportif dan tidak mementingkan menang atau kalah, yang terpenting adalah ilmu yang didapatkan dari permainan tersebut.

### **3. Hasil Belajar**

#### **a. Pengertian Hasil Belajar**

Hasil belajar merupakan hal yang sangat penting dalam pendidikan dan dapat dipandang sebagai salahsatu ukurankeberhasilan siswa dalam pendidikan

disekolah. Menurut Djamarah (Dalam Rahma Fitri, dkk ; 2014) hasil belajar adalah penilaian pendidikan tentang kemajuan siswa dalam segala hal yang dipelajari di sekolah menyangkut pengetahuan, kecakapan atau keterampilan yang dinyatakan sesudah penilaian. Hasil belajar ini dijadikan pedoman atau bahan pertimbangan dalam menentukan kemampuan siswa. Hasil belajar merupakan salah satu indikator dalam melihat ketercapaian tujuan pembelajaran matematika di sekolah.

Sudjana (Maria Dian Riya Prihartini; 2017) menyatakan hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajar. Menurut Dimiyati (Prisintia Wahyuni Utami; 2013) hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar

Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Setelah suatu proses belajar berakhir, maka siswa memperoleh suatu hasil belajar. Hasil belajar mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran. Tujuan utama yang ingin dicapai dalam kegiatan pembelajaran adalah hasil belajar. Hasil belajar digunakan untuk mengetahui sebatas mana siswa dapat memahami serta mengerti materi tersebut. Menurut Dimiyati dan Mudjiono (Prisintia Wahyu Utami;2013 ) “hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya penggal dan puncak proses belajar”. Menurut Hamalik (Prisintia Wahyu Utami;2013) “mendefinisikan hasil belajar sebagai tingkat penguasaan yang dicapai oleh pelajar dalam mengikuti proses belajar

mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan yang ingin di capai. Sedangkan Soedijarto (Firdaus Daud;2012) menyatakan bahwa “hasil belajar adalah tingkat penguasaan yang dicapai oleh pelajar dalam mengikuti program belajarmengajar sesuai dengan tujuan pendidikan yang ditetapkan”. Hasil belajar yang dimaksud meliputi kawasan kognitif, afektif dan psikomotor.

Hasil belajar adalah hasil yang diperoleh seseorang setelah melewati berbagai macam tantangan berdasarkan ruang lingkup masalah yang dihadapinya, besarnya hasil belajar yang diperoleh seseorang tergantung dari seberapa besar dan seberapa kuat dia untuk memperolehnya .Menurut Wingkel (Amril dan Ernawati; 2017) hasil belajar adalah perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya, menggolongkan kemampuan-kemampuan yang menyebabkan perubahan tersebut menjadi kemampuan kognitif yang meliputi pengetahuan dan pemahaman, kemampuan sensorik motorik yang meliputi keterampilan melakukan rangkaian gerak badan dalam urutan tertentu, dan kemampuan dinamik afektif meliputi sikap dan nilai yang meresapi perilaku dan tindakan.

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Kemampuan-kemampuan tersebut mencakup aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Hasil belajar dapat dilihat melalui kegiatan evaluasi yang bertujuan untuk mendapatkan data pembuktian yang akan menunjukkan tingkat kemampuan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran (Maria Dian Riya Prihartini ; 2017).

Berdasarkan pengertian hasil belajar di atas, dapat penulis simpulkan bahwa hasil belajar adalah suatu hasil yang diperoleh siswa setelah siswa tersebut melakukan kegiatan belajar dan pembelajaran serta bukti keberhasilan yang telah dicapai oleh seseorang dengan melibatkan aspek kognitif, afektif maupun psikomotor, yang dinyatakan dalam symbol, huruf maupun kalimat.

#### **b. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa**

Hasil belajar yang dicapai siswa dipengaruhi oleh dua faktor yaitu yang berasal dari dalam diri siswa dan faktor dari luar diri siswa.

Menurut Caroll (Nila Dwi Susanti ; 2013) terdapat lima faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa antara lain: (1) bakat siswa; (2) waktu yang tersedia bagi siswa; (3) waktu yang diperlukan guru untuk menjelaskan materi; (4) kualitas pengajaran; dan (5) kemampuan siswa.

Sementara menurut Sudjana (Nila Dwi Susanti ; 2013) dua faktor utama yakni faktor dari dalam siswa itu dan faktor yang datang dari luar diri siswa atau faktor lingkungan. Di samping faktor kemampuan yang dimiliki siswa, juga ada faktor lain, seperti motivasi belajar, minat dan perhatian, sikap dan kebiasaan belajar, ketekunan, sosial keekonomi, faktor fisik dan psikis. Salah satu lingkungan belajar yang paling dominan mempengaruhi hasil belajar di sekolah, ialah kualitas pengajaran.

Faktor yang mempengaruhi hasil belajar dari sisi sekolah menurut Arif Firmansyah,dkk yaitu meliputi :

- 1) Metode mengajar. Metode mengajar adalah suatu cara atau jalan yang harus dilalui di dalam mengajar. Mengajar itu sendiri menurut Ign. S. Ulih B.Karo

(Arif Firmansyah ,dkk) adalah menyajikan bahan pelajaran kepada orang lain itu diterima, dikuasai dan dikembangkan. Dari uraian di atas jelaslah bahwa metode mengajar itu mempengaruhi belajar.

- 2) Kurikulum. Kurikulum diartikan sebagai sejumlah kegiatan yang diberikan kepada siswa. kegiatan ini sebagian besar adalah menyajikan bahan pelajaran agar siswa menerima, menguasai dan mengembangkan bahan pelajaran itu.
- 3) Relasi guru dengan siswa. Proses belajar mengajar terjadi antara guru dengan siswa. proses tersebut juga dipengaruhi oleh relasi yang ada dalam proses itu sendiri. Jadi cara belajar siswa juga dipengaruhi oleh relasinya dengan gurunya.
- 4) Relasi siswa dengan siswa. Siswa yang mempunyai sifat-sifat atau tingkah laku yang kurang menyenangkan teman lain, mempunyai rasa rendah diri atau sedang mengalami tekanan-tekanan batin, akan diasingkan dari kelompok. Akibatnya makin parah dan dapat minggu belajarnya.
- 5) Disiplin sekolah. Kedisiplinan sekolah erat hubungannya dengan kerajinan siswa dalam sekolah juga dalam belajar.hal ini mencakup segala aspek baik kedisiplinan guru dalam mengajar karena kedisiplinan pendidik juga dapat memberi contoh bagi siswa atau peserta didik.

## **B. Penelitian yang Relevan**

Hasil penelitian yang relevan dalam penelitian ini, yaitu:

1. Pramesty Tri wardani dengan judul “Pengaruh Penggunaan Permainan Monopoli Matematika Terhadap hasil Belajar Matematika Siswa” skripsi jurusan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta tahun 2016 . Merupakan penelitian eksperimen yang hasil penelitiannya menyimpulkan bahwa hasil belajar matematika siswa yang diberikan perlakuan dengan menggunakan media permainan monopoli matematika lebih tinggi daripada hasil belajar matematika siswa yang tidak menggunakan media pembelajaran. Dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan permainan monopoli matematika sebagai media pembelajaran terhadap hasil belajar matematika siswa.

2. Tanti Nuraida dengan judul “Pengaruh Metode Permainan Kuis Terhadap hasil belajar matematika pada materi bangun datar segiempat siswa kelas VII di MTs Assyafi’iyah Gondang Tulungagung Tahun Pengajaran 2011/2012”.skripsi jurusan Tadris Matematika Fakultas tarbiyah Sekolah tinggi Ilmu Agama Islam Negeri Tulungagung 2012 . Merupakan penelitian eksperimen yang hasil penelitiannya menyimpulkan bahwa terdapat Pengaruh metode permainan kuis terhadap hasil belajar matematika pada materi bangun datar segiempat siswa kelas VII di MTs Assyafi’iyah Gondang Tulungagung Tahun Pengajaran 2011/2012.

### **C. Hipotesis Penelitian**

Berdasarkan kajian teori yang telah dipaparkan, maka dalam penelitian ini dapat diajukan hipotesis penelitian, yaitu hasil belajar matematika siswa menggunakan metode permainan lebih baik secara signifikan daripada siswa yang belajar tidak menggunakan metode permainan.

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Lokasi dan Waktu Penelitian**

Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 1 Batang Kuis jalan Desa Baru-Batang Kuis Kecamatan Batang Kuis. Penentuan waktu Penelitian mengacu pada kalender akademik sekolah, karena penelitian ini membutuhkan proses belajar mengajar yang efektif dikelas yaitu mulai bulan januari sampai selesai.

#### **B. Populasi dan Sampel Penelitian**

##### **1. Populasi Penelitian**

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2017:117) Adapun populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII SMP Negeri 1 Batang Kuis tahun Pelajaran 2017/2018 yang terdiri dari Sepuluh kelas, yaitu kelas VII-1, VII-2, VII-3, VII-4, VII-5, VII-6, VII-7, VII-8, VII-9, VII-10

##### **2. Sampel Penelitian**

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki populasi (Sugiyono, 2017:118). Berdasarkan kondisi populasi yang homogen maka Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan *Simple Random*

*Sampling*. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII-6 dan VII-7. Kelas VII-7 dijadikan kelas eksperimen dan kelas VII-6 dijadikan kelas kontrol.

### C. Metode dan Desain Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen semu (quasi experiment), yaitu metode penelitian yang kemungkinan sukar untuk peneliti melakukan pengontrolan variabel secara penuh terhadap kondisi kelas dan lingkungan belajar kelas dan lingkungan belajar kelas eksperimen (Sugiyono, 2017:114). Metode ini di pilih karena tujuan utama peneliti adalah untuk mengetahui dampak yang ditimbulkan dari suatu perlakuan , yaitu pelaksanaan pembelajaran matematika dengan menggunakan metode permainan yang di terapkan pada kelompok eksperimen kemudian dibandingkan dengan kelompok control yang melakukan pembelajaran matematika tanpa menggunakan metode permainan melainkan melalui metode konvensional.

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Posttest Only Control Group Design*. Rancangan ini melibatkan dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Untuk lebih jelasnya desain penelitian dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 3.1**

***Desain Pretest-Posttest Control Group Design***

Kelompok	Perlakuan (X)	Posttest
E	Metode Permainan	O <sub>1</sub>
K	Metode Konvensional	O <sub>2</sub>

Keterangan :

E : Kelas eksperimen

K : Kelas kontrol

$O_1$ : *posttest* (Kelompok Eksperimen)

$O_2$ : *posttest* (Kelompok Kontrol)

X : perlakuan

#### **D. Definisi Operasional Variabel**

Definisi operasional variabel adalah pengertian variabel (yang diungkap dalam definisi konsep) tersebut, secara operasional, secara praktik, secara nyata dalam lingkup obyek penelitian/obyek yang diteliti. Variabel yang digunakan dalam penelitian ini adalah variabel bebas dan variabel terikat.

- 1) Variabel  $X_1$  (kelas Eksperiman) adalah hasil belajar matematika yang menggunakan metode permainan.
- 2) Variabel  $X_2$  (kelas kontrol) adalah hasil belajar matematika yang menggunakan metode konvensional.

#### **E. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data adalah cara-cara yang digunakan peneliti untuk memperoleh data-data empiris yang dapat digunakan untuk mencapai tujuan penelitian. Adapun uraian teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut, yaitu tes.

Teknik tes digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa. Tes adalah cara (yang dapat dipergunakan) dalam rangka pengukuran dan penilaian di bidang pendidikan, yang berbentuk pemberian tugas atau serangkaian tugas baik berupa pertanyaan-pertanyaan (yang harus dijawab). Dalam penelitian ini tes yang digunakan adalah *posttest*. Untuk *posttest* dilakukan setelah selesai perlakuan. Tes yang digunakan dalam penelitian ini berupa soal-soal Essai yang berjumlah 6 soal. Soal yang tersusun meliputi pokok bahasan Perbandingan Senilai, materi pokok yang terdapat dalam pelajaran Matematika kelas VII semester 2.

#### **F. Instrumen Penelitian**

Suharsimi Arikunto (2017:192) menyatakan bahwa “Instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap dan sistematis sehingga mudah diolah. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa tes. Instrumen yang digunakan dalam penelitian eksperimen ini berupa tes (*posttest*) yang berisi butir-butir pertanyaan. Instrumen penelitian ini dimaksudkan untuk mengukur besarnya persepsi tentang Pengaruh Metode Permainan terhadap Hasil Belajar peserta didik pada mata pelajaran Matematika. Adapun kisi-kisi yang telah dibuat sebagai berikut :

**Tabel 3.2****Kisi-kisi Instrumen *Posttest***

KD	IPK	JLH SOAL
3.8Membedakan perbandingan senilai dan berbalik nilai dengan menggunakan table data, grafik, dan persamaan	3.8.1Mengidentifikasi masalah sehari-hari yang berkaitan dengan perbandingan senilai	1
	3.8.2Mengidentifikasi masalah sehari-hari yang berkaitan dengan perbandingan berbalik nilai	1
4.8 Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan perbandingan senilai dan berbalik nilai	Menentukan perbandingan senilai pada masalah yang disajikan	1
	Menentukan perbandingan berbalik nilai pada masalah yang disajikan	1
	Memecahkan masalah yang berkaitan dengan perbandingan senilai	1
	Memecahkan masalah yang berkaitan dengan perbandingan berbalik nilai	1
TOTAL		6

**G. Uji Coba Instrumen**

Tujuan diadakannya uji coba adalah diperolehnya informasi mengenai kualitas instrumen yang digunakan, yaitu informasi mengenai sudah atau belum memenuhi persyaratan. Menurut Suharsimi Arikunto (2017:209) “Baik buruknya instrumen akan berpengaruh terhadap benar tidaknya data yang diperoleh, sedangkan benar tidaknya sangat menentukan bermutu tidaknya hasil penelitian”.

Untuk menentukan subjek dalam uji coba instrumen penelitian ini syaratnya terdapat kesamaan karakteristik dengan sampel. Subjek uji coba instrumen diambil dari anggota populasi yang tidak terpilih sebagai sampel.

Berikut ini dijelaskan validitas dan reliabilitas terhadap instrumen penelitian:

### 1. Validitas

Menurut Sugiyono (2017:363) terdapat 2 macam validitas penelitian, yaitu validitas internal dan validitas eksternal. Validitas internal berkenaan dengan derajat akurasi desain penelitian dengan hasil yang dicapai. Validitas eksternal berkenaan dengan derajat akurasi apakah hasil penelitian dapat digeneralisasikan atau diterapkan pada populasi dimana sampel tersebut diambil.

Untuk mengetahui validitas instrumen angket maka digunakan rumus *Product Moment* menggunakan Software *Microsoft Excel* sebagai berikut :

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{(N \sum X^2 - (\sum X)^2)(\sum Y^2 - (\sum Y)^2)}} \quad (\text{Sugiyono, 2017:255})$$

Keterangan :

$r_{xy}$  = Validitas instrument

N = Jumlah responden

X = Skor item (butir) total

Y = Skor total

$$r_{tabel} = r(\alpha, dk) = r(\alpha, n-2)$$

Untuk menentukan kriteria uji instrumen, jika:

a.  $r_{hitung} \leq r_{tabel}$  maka butir item tidak valid

b.  $r_{hitung} > r_{tabel}$  maka butir item valid

Berdasarkan uji coba soal yang telah dilaksanakan dengan  $n = 32$ . Taraf signifikan 5% diperoleh  $r_{tabel} = 0,3494$ , jadi item soal dikatakan valid jika  $r_{hitung} > 0,3494$ .

Pada pengujian yang terdiri dari 14 butir soal esai, 10 soal dalam kategori valid karena  $r_{hitung} > 0,3494$ . Berikut ini

**Tabel 3.3**  
**Hasil Uji Validitas Tes**

Butir Soal	$r_{hitung}$	$r_{tabel}$	Keterangan
1	0,6800	0,3494.	VALID
2	0,6599	0,3494.	VALID
3	0,5586	0,3494.	VALID
4	0,7820	0,3494.	VALID
5	0,2951	0,3494.	TIDAK VALID
6	0,4962	0,3494.	VALID
7	0,5125	0,3494.	VALID
8	0,4594	0,3494.	VALID
9	0,8020	0,3494.	VALID
10	-0,1402	0,3494.	TIDAK VALID
11	0,2897	0,3494.	TIDAK VALID
12	0,4570	0,3494.	VALID
13	0,7590	0,3494.	VALID
14	0,3072	0,3494.	TIDAK VALID
15	0,5331	0,3494.	VALID
16	0,6068	0,3494.	VALID

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan hasil uji validitas instrumen terdapat 12 butir soal yang valid dan terdapat 4 butir soal yang gugur. Sehingga butir soal yang valid tersebut dapat digunakan untuk penelitian.

## 2. Reliabilitas

Menurut Susan Stainback (Dalam Sugiyono, 2017:364) Reliabilitas adalah berkenaan dengan derajat konsistensi dan stabilitas data atau temuan. Reliabilitas menunjuk pada suatu pengertian bahwa suatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut baik. Tes yang digunakan dalam penelitian ini berbentuk esai, maka untuk menguji reliabilitas soal tes menggunakan Cronbach Alfa, yang dihitung dengan menggunakan *software* excel. Adapun rumus uji reliabilitas yaitu:

$$r_{11} = \left[ \frac{n}{n-1} \right] \left[ 1 - \frac{\sum \sigma_1^2}{\sigma_1^2} \right]$$

Keterangan :

$r_{11}$  = reliabilitas instrument

$n$  = banyaknya butir pertanyaan atau soal

$\sum \sigma_1^2$  = Jumlah varians butir

$\sigma_1^2$  = varians total

Untuk mengetahui tinggi rendahnya reliabilitas menggunakan kriteria reliabilitas (dalam Fifitria Windarsih; 2013) sebagai berikut :

0,8 – 1,000 = sangat tinggi

0,6 – 0,799 = tinggi

0,4 – 0,599 = cukup tinggi

0,2 – 0,399 = rendah

Berdasarkan hasil perhitungan uji reabilitas diperoleh nilai  $r_{11} = 0.7472$ , dan berdasarkan kriteria koefisien reabilitas nilai  $r_{11} = 0.7472$  berada di antara kisaran 0,6 – 0,799 maka dari 10 soal yang valid memiliki derajat reliabilitas tinggi.

## H. Teknik Analisis Data

Data yang dihasilkan dari instrumen tes akan dianalisis untuk mengukur signifikansi peningkatan hasil belajar dan menguji hipotesis. Sebelum melakukan uji hipotesis, terlebih dahulu dilakukan pengujian prasyarat analisis data, yaitu uji normalitas dan uji homogenitas.

### 1. Uji Normalitas

Uji Normalitas digunakan untuk mengetahui apakah skor untuk variabel berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas merupakan analisis statistik yang pertama dilakukan dalam rangka analisis data. Kepastian terpenuhinya syarat normalitas akan menjamin dapat dipertanggungjawabkan. Analisis data dapat dilanjutkan apabila data berdistribusi normal. Untuk menguji

normalitas dengan menggunakan rumus *Chi Kuadrat* langkah-langkahnya sebagai berikut (Sugiyono, 2017:241) :

- a. Merangkum seluruh variabel yang akan diuji normalitasnya.
- b. Menentukan jumlah kelas interval.
- c. Menentukan panjang kelas interval, yaitu : data terbesar – data terkecil dibagi dengan jumlah kelas interval.
- d. Menyusun kedalam tabel distribusi frekuensi yang menjadi penolong untuk menghitung harga *chi kuadrat*.
- e. Menghitung frekuensi yang diharapkan ( $f_h$ ) dengan cara mengalikan presentase luas tiap kurve normal dengan jumlah anggota sampel.
- f. Memasukkan harga - harga  $f_h$  kedalam tabel kolom  $f_h$ , sekaligus menghitung harga-harga( $f_0 - f_h$ ) dan  $\frac{(f_0-f_h)^2}{f_h}$  dan menjumlahkannya.

Harga  $\frac{(f_0-f_h)^2}{f_h}$  adalah merupakan harga *chi kuadrat* hitung.

- g. Membandingkan harga *chi kuadrat* hitung dengan *chi kuadrat* tabel. Bila harga *chi kuadrat* hitung lebih kecil atau sama dengan *chi kuadrat* tabel ( $\chi^2_{hitung} \leq \chi^2_{tabel}$ ), maka data dinyatakan normal, dan bila lebih besar maka data dinyatakan tidak normal.

## 2. Uji Homogenitas

Dalam uji homogenitas, dengan harga F yang diharapkan adalah harga F yang tidak signifikan yaitu harga F empirik yang lebih kecil daripada harga F teoritik. Pengujian homogenitas dengan rumus:

$$F \text{ hitung} = \frac{\text{Var terbesar}}{\text{Var terkecil}} \text{ (Sugiyono, 2017:275)}$$

### 3. Uji Hipotesis

Uji hipotesis ini menggunakan uji-t (*independent sample test*) yaitu menguji perbedaan rata-rata dua kelompok yang saling bebas dengan rumus:

$$t_{\text{hitung}} = \frac{(\bar{X}_1 - \bar{X}_2)}{\sqrt{\frac{(n_1 - 1)S_1^2 + (n_2 - 1)S_2^2}{n_1 + n_2 - 2} \left( \frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right)}}$$

(Sugiyono, 2017: 273)

Keterangan :

$\bar{X}_1$  = Mean pada distribusi sampel 1

$\bar{X}_2$  = Mean pada distribusi sampel 2

$S_1^2$  = Nilai varian pada distribusi sampel 1

$S_2^2$  = Nilai varian pada distribusi sampel 2

$n_1$  = Jumlah individu pada sampel 1

$n_2$  = Jumlah individu pada sampel 2

Untuk menguji apakah hipotesis yang diajukan diterima atau ditolak digunakan statistik t (uji satu sisi)

Dengan kriteria Pengujian :

- a) Jika  $-t \text{ tabel} \leq t \text{ hitung} \leq +t \text{ tabel}$  maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak
- b) Jika  $t \text{ hitung} \leq -t \text{ tabel}$  atau  $t \text{ hitung} > +t \text{ tabel}$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima.

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Hasil Penelitian

##### 1. Skor Data *Post-test* Variabel X1

Setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan Metode Permainan kemudian dilakukan *post-test*. Pemberian *post-test* ini bertujuan untuk mengetahui apakah hasil belajar Matematika siswa dengan menggunakan Metode Permainan akan lebih baik secara signifikan. Jumlah subjek pada kelas eksperimen sebanyak 32 peserta didik. Data *post-test* eksperimen diperoleh skor terendah sebesar 65, skor tertinggi sebesar 100, median sebesar 82, modus sebesar 75, rerata (*mean*) sebesar 81,56 dan *standart deviasi* 8,591.

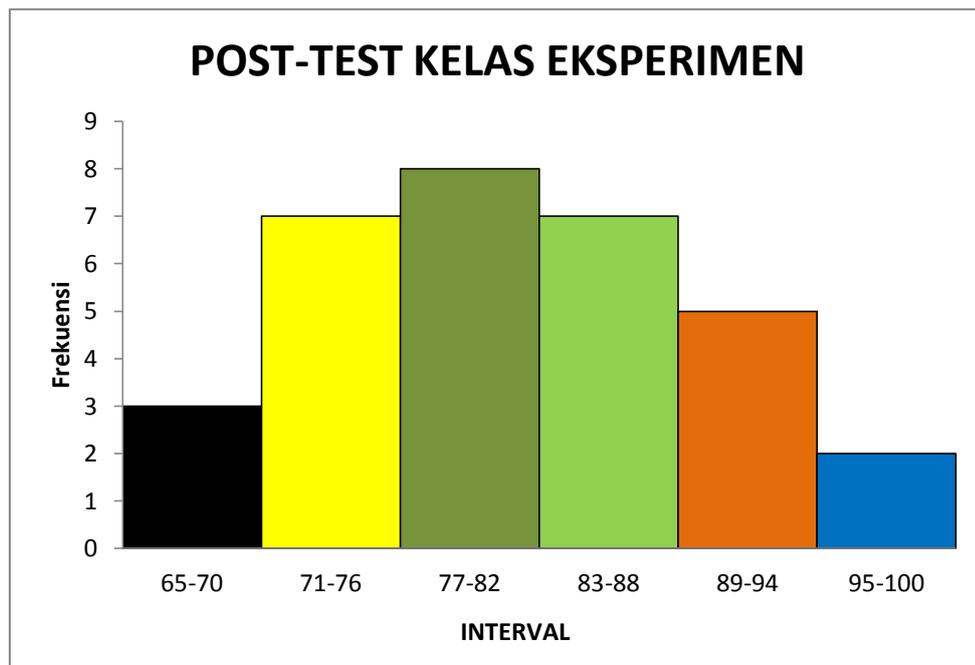
Pembuatan tabel distribusi frekuensi dilakukan dengan menentukan jumlah kelas interval, menghitung rentang data, dan menentukan panjang kelas. Penentuan jumlah dan interval kelas dapat dilakukan dengan menggunakan rumus *H.A Sturges*. Rumus selengkapnya dapat dilihat pada lampiran.

Adapun distribusi frekuensi akhir pencapaian hasil belajar Matematika peserta didik pada kelas eksperimen dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4.1.**  
**Distribusi Frekuensi Skor *Post-test* Variabel X1**

No.	Interval	F	Presentase (%)
1	65-70	3	9,375%
2	71-76	7	21,875%
3	77-82	8	25%
4	83-88	7	21,875%
5	89-94	5	15,625%
6	95-100	2	6,25%
	Jumlah	32	100,0%

Hasil perhitungan dengan menggunakan rumus *Sturges* menunjukkan bahwa distribusi frekuensi skor *post-test* pencapaian hasil belajar Matematika peserta didik kelas eksperimen diperoleh jumlah kelas sebanyak 6 dengan panjang kelas 7. Berikut gambar diagram dari distribusi frekuensi skor pencapaian hasil belajar Matematika kelas eksperimen pada saat *post-test*.



Gambar 4.1. Histogram Distribusi *Post-test* Variabel X1

Berdasarkan tabel dan gambar di atas, dapat dinyatakan bahwa peserta didik yang mempunyai pencapaian hasil belajar paling banyak terletak pada interval 77-82 dengan frekuensi 8 peserta didik atau sebanyak 25% dan peserta didik yang mempunyai pencapaian hasil belajar Matematika paling sedikit terletak pada interval 95-100 dengan frekuensi 2 peserta didik atau sebanyak 6,25%. Pengkategorian berdasarkan pada nilai rata-rata (*mean*) dan standar deviasi. Adapun rumus selengkapnya dapat dilihat pada lampiran.

## 2. Skor Data *Post-test* Variabel X2

*Post-test* juga diberikan kepada kelas kontrol, sama seperti kelas eksperimen. Pemberian *post-test* pada kelas ini bertujuan untuk mengetahui pencapaian hasil belajar Matematika peserta didik yang diberi perlakuan dengan menggunakan metode konvensional. Soal yang digunakan pada *post-test* kelas kontrol Berbeda dengan soal pada *pre test* tetapi memiliki karakteristik dan indikator yang sama. Jumlah subjek pada kelas kontrol 32 peserta didik. Data *post-test* kontrol diperoleh skor terendah sebesar 50, skor tertinggi sebesar 85, median sebesar 72, modus sebesar 79 , rerata (*mean*) sebesar 70,59 dan *standart deviasi* 8,389.

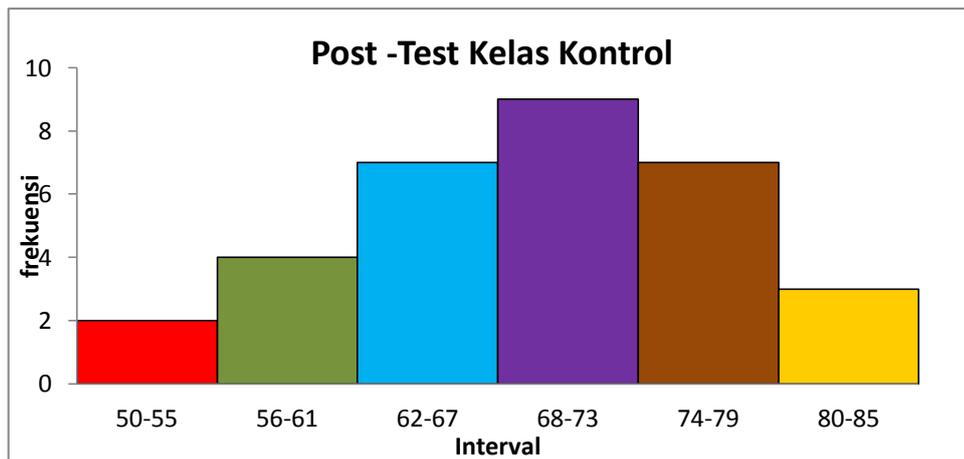
Pembuatan tabel distribusi frekuensi dilakukan dengan menentukan jumlah kelas interval, menghitung rentang data, dan menentukan panjang kelas. Penentuan jumlah dan interval kelas dapat dilakukan dengan menggunakan rumus *H.A Sturges*. Rumus dapat dilihat selengkapnya pada lampiran.

Adapun distribusi frekuensi akhir pencapaian hasil belajar Matematika peserta didik pada kelas kontrol dapat dilihat pada tabel berikut.

**Tabel 4.2**  
**Distribusi Frekuensi Skor *Post-test* Variabel X2**

No.	Interval	F	Presentase (%)
1	50-55	2	6,25%
2	56-61	4	12,5%
3	62-67	7	21,875%
4	68-73	9	28,125%
5	74-79	7	21,875%
6	80-85	3	9,375%
Jumlah		32	100,0%

Hasil perhitungan dengan menggunakan rumus *Sturges* menunjukkan bahwa distribusi frekuensi skor *post-test* pencapaian hasil belajar Matematika peserta didik kelas kontrol diperoleh jumlah kelas sebanyak 6 dengan panjang kelas 6 . Berikut gambar diagram dari distribusi frekuensi skor pencapaian hasil belajar Matematika kelas kontrol pada saat *post-test*.



Gambar 4.2.Histogram Distribusi *Post-test* variabel X2

Berdasarkan tabel dan gambar di atas, dapat dinyatakan bahwa peserta didik yang mempunyai pencapaian hasil belajar Matematika paling banyak terletak pada interval 68-73 dengan frekuensi 9 peserta didik atau sebanyak 28,125 % dan peserta didik yang mempunyai pencapaian hasil belajar Matematika paling sedikit terletak pada interval 50-55 dengan frekuensi 2 peserta didik atau sebanyak 6,25%.

## B. Prasyarat Analisis Data

Sebelum dilakukan analisis data, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat analisis yang terdiri dari uji normalitas sebaran dan uji homogenitas variansi. Pengujian normalitas data digunakan untuk menguji apakah data

berdistribusi normal atau tidak, apabila data berdistribusi normal maka analisis dapat dilakukan. Berikut hasil dari uji normalitas sebaran dan uji homogenitas variansi.

### 1) Uji Normalitas Sebaran

Data pada uji normalitas sebaran ini diperoleh dari hasil *pre-test* dan *post-test*, baik di kelas eksperimen maupun di kelas kontrol. Uji normalitas diujikan pada masing-masing variabel penelitian yaitu *post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil uji normalitas untuk masing-masing variabel penelitian disajikan berikut ini.

**Tabel 4.3**  
**Hasil Uji Normalitas Sebaran**

Variabel	$\chi^2_{hitung}$	$\chi^2_{tabel.}$	Ket
<i>Post-test</i> eksperimen	10,78	11,070	Normal
<i>Post-test</i> kontrol	10,24	11,070	Normal

Hasil uji normalitas variabel penelitian dapat diketahui bahwa *post-test* kelas eksperimen maupun *post-test* kelas kontrol memiliki nilai  $\chi^2$  hitung lebih kecil dari  $\chi^2$  tabel. sehingga dapat disimpulkan bahwa *post-test* kelas eksperimen maupun *post-test* kelas kontrol berdistribusi normal. Secara lengkap perhitungan dapat dilihat pada lampiran uji normalitas.

### 2) Uji Homogenitas Varian

Uji homogenitas variansi dimaksudkan untuk mengetahui apakah sampel yang diambil dari populasi berasal dari variansi yang sama dan tidak menunjukkan perbedaan yang signifikan satu sama lain. Tes statistik yang digunakan adalah Uji F *levене statistic*, yaitu dengan membandingkan variansi terbesar dan variansi terkecil. Syarat agar variansi bersifat homogen apabila

nilai F-hitung lebih kecil dari nilai F-tabel pada taraf signifikansi  $\alpha = 0,05$ . Hasil perhitungan uji homogenitas data menunjukkan bahwa  $F_h < F_t$ , berarti data kedua kelompok tersebut homogen. Adapun rangkuman hasil uji homogenitas varian data disajikan dalam tabel berikut:

**Tabel 4.4**  
**Uji Homogenitas Variansi**

Kelompok	F hitung	F tabel	Keterangan
<i>Post Test</i>	1,0486	1,82	Homogen

Dari data di atas, diketahui bahwa untuk data *post-test* pada kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol dapat diketahui bahwa nilai F Hitung lebih kecil dari F tabel, yang berarti bahwa *post-test* kedua kelompok tersebut homogen, sehingga memenuhi syarat untuk dilakukan Uji-t .

### C. Pengujian Hipotesis

Hipotesis alternatif ( $H_a$ ) yang diajukan dalam penelitian ini berbunyi Hasil Belajar Matematika Siswa yang belajar menggunakan Metode Permainan Lebih baik secara signifikan daripada siswa yang belajar tidak menggunakan metode Permainan.. Hipotesis statistik dalam penelitian ini diuji dengan menggunakan uji-*Independent Sample t test*, dengan taraf signifikansi ( $\alpha$ ) 5%. Penghitungan uji-t tersebut diselesaikan secara manual. Kriteria penolakan hipotesis nol adalah jika nilai  $t_{hitung}$  lebih besar daripada  $t_{tabel}$  pada taraf signifikansi 5%, maka hipotesis nol yang berbunyi penggunaan Metode Permainan sama efektifnya dalam pencapaian Hasil belajar Matematika pada siswa SMP Negeri 1 Batang Kuis dengan metode konvensional ditolak. Dengan demikian hipotesis alternatif yang diajukan dalam penelitian ini bisa diterima.

Berdasarkan penghitungan uji- *Independent Sample t test*, diperoleh kesimpulan hasil belajar matematika siswa menggunakan metode Permainan Lebih baik secara signifikan daripada siswa yang belajar tidak menggunakan metode permainan.

Tabel rangkuman hasil uji-t *post-test* selengkapnya dapat dilihat pada tabel berikut.

**Tabel 4.5**  
**Hasil Uji- independent sample t test *Post-test* variabel X1 dan X2**

Data	Mean	t <sub>hitung</sub>	t <sub>tabel</sub>	Df	Keterangan
Eksperimen	81,56	5,181	2,6574	62	t <sub>hitung</sub> > t <sub>tabel</sub> = signifikan
Kontrol	70,59				

Berdasarkan hasil analisis tabel di atas dapat dilihat *mean* masing- masing kelas. Kelas eksperimen memiliki *mean* sebesar 81,56 dan kelas kontrol sebesar 70,59, maka *mean* kelas eksperimen lebih besar daripada kelas kontrol (81,56>70,59). Selanjutnya akan dijelaskan secara statistik, yaitu hasil perhitungan t<sub>hitung</sub> pencapaian hasil belajar Matematika akhir (*post-test*) sebesar 5,181 dengan df sebesar 62, kemudian nilai t<sub>hitung</sub> dikonsultasikan dengan nilai t<sub>tabel</sub> pada taraf signifikansi  $\alpha = 0,05$ , diperoleh t<sub>tabel</sub> 2,6574. Hal tersebut menunjukkan bahwa nilai t<sub>hitung</sub> lebih besar daripada t<sub>tabel</sub> (t<sub>hitung</sub> 5,181 > t<sub>tabel</sub> 2,6574), maka hipotesis nol (H<sub>0</sub>) yang penggunaan Metode Permainan sama efektifnya dalam pencapaian Hasil belajar Matematika pada siswa SMP Negeri 1 Batang Kuis dengan metode konvensional **ditolak** dan hipotesis alternatif (H<sub>a</sub>) yang berbunyi Hasil Belajar Matematika Siswa

Menggunakan Metode Permainan Lebih baik secara signifikan daripada siswa yang belajar tidak menggunakan metode Permainan pada siswa kelas VII SMP Negeri 1 Batang Kuis **diterima**. Ini berarti ada pengaruh penggunaan Metode Permainan terhadap Hasil Belajar Matematika siswa kelas VII SMP Negeri 1 Batang Kuis.

#### **D. Pembahasan Hasil Penelitian**

Penelitian ini dilakukan di dua kelas, yaitu kelas VII 7 sebagai kelas eksperimen dan VII 6 sebagai kelas kontrol. Dalam proses pencapaian hasil belajar Matematika pada kelas eksperimen diberi perlakuan berupa penggunaan Metode Permainan dengan aturan bermain game *jungle math survive* adalah suatu metode belajar dengan Menggunakan permainan dengan aturan bermain game *jungle math survive* dimana setiap siswa dibagi kedalam kelompok, kemudian setiap kelompok harus menyelesaikan rintangan berupa soal-soal matematika, dalam penyelesaian soal ini dibagi ke dalam 3 level (pos) dimana sebelum menyelesaikan rintangan soal pada level pertama siswa tidak dapat melanjutkan ke level kedua, begitu seterusnya . Sedangkan di kelas kontrol, guru menyampaikan materi pelajaran tanpa ada perlakuan dan proses belajar mengajar berjalan biasa dan sewajarnya, yakni dengan menggunakan metode konvensional.

Selanjutnya untuk data penelitian pada *post-tes*, hasilnya menunjukkan bahwa hasil mean *post-test* pencapaian hasil belajar Matematika peserta didik pada kelompok eksperimen lebih tinggi daripada hasil *post-test* pencapaian hasil belajar Matematika peserta didik pada kelompok kontrol ( $81,56 > 70,59$ ). Dari

*mean* data yang diperoleh dapat diketahui bahwa ada perbedaan hasil belajar Matematika peserta didik kelas VII SMP Negeri 1 Batang Kuis antara kelas yang belajar dengan Metode Permainan dan yang diajar dengan metode konvensional.

Berdasarkan hasil perhitungan, diketahui *t*hitung pencapaian hasil belajar Matematika akhir (*post-test*) sebesar 5,181. Setelah *t*hitung dikonsultasikan dengan *t*tabel pada taraf signifikansi  $\alpha = 0,05$  dan  $df=62$ , diperoleh *t*tabel 2,6574. Hal ini menunjukkan bahwa nilai *t*hitung lebih besar daripada *t*tabel (*t*hitung: 5,181 > *t*tabel: 2,6574) pada taraf signifikansi 5%, sehingga dapat disimpulkan bahwa Metode Permainan lebih efektif dalam pencapaian hasil belajar Matematika peserta didik kelas VII SMP Negeri 1 Batang Kuis daripada yang diajar dengan metode konvensional.

Dari hasil analisis data yang dilakukan dengan pengujian statistik deskriptif berupa nilai *mean* pada masing-masing kelas diperoleh nilai *mean* kelas eksperimen lebih baik dibanding kelas kontrol, rerata kelompok eksperimen lebih tinggi dari nilai *mean pre-test* menjadi nilai *post-test*, sedangkan nilai akhir kelompok kontrol mengalami sedikit perubahan. Selain itu dibuktikan secara statistik berupa uji-t, diperoleh nilai *t*hitung lebih besar dari *t*tabel dan nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05. Hal tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar Matematika siswa yang belajar menggunakan Metode permainan lebih baik secara signifikan dibanding siswa yang belajar tidak menggunakan metode permainan.

Metode Permainan dalam penelitian ini di adaptasi dari aturan permainan game *Jungle Math Survive* yang terdapat di app Store pada perangkat android yang di kembang kan oleh *BlueEnter Soft*. Metode ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk aktif dan saling bekerja sama untuk mendapatkan jawaban yang paling tepat. Selain itu metode ini juga mendorong siswa untuk meningkatkan semangat kerjasama mereka.

Guru membimbing setiap anggota kelompok agar menjawab soal di setiap level (pos) dengan benar agar dapat melanjutkan ke level (pos) selanjutnya, dengan demikian siswa dituntut untuk aktif dan bekerjasama dengan kelompoknya agar dapat menyelesaikan permainan.

Hasil belajar Matematika Siswa kelas VII SMP Negeri 1 Batang Kuis cenderung masih rendah karena guru menggunakan metode ceramah (pembelajaran masih konvensional), sehingga pembelajaran di kelas menjadi membosankan. Pada kenyataannya pembelajaran dengan menggunakan metode ceramah akan berdampak pada siswa, kebanyakan siswa malah mengantuk bahkan siswa akan menjadi ramai sendiri pada saat guru menerangkan materi pelajaran di depan kelas.

Penggunaan Metode Permainan ini memungkinkan siswa untuk terlibat aktif dalam mengembangkan pengetahuan sikap, ketrampilan, dan memungkinkan terciptanya kondisi siswa untuk belajar, bekerjasama secara efektif dalam interaksi belajar mengajar. Salah satu usaha guru melakukan tugas profesionalnya, maka guru mengatur pembelajaran dengan Metode Permainan dengan aturan bermain game *Jungle Math Survive*, Metode ini merupakan Metode Pembelajaran diluar

kelas sehingga siswa tidak merasa bosan dalam belajar dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk saling bekerjasama agar memperoleh jawaban yang paling tepat.

Keunggulan Metode Permainan adalah terciptanya suasana belajar yang aktif dan menyenangkan karena siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran serta siswa akan secara langsung dapat memecahkan masalah, saling memahami materi pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan teknik Metode Permainan dengan aturan *jungle Math Survive* dapat dijadikan upaya meningkatkan hasil siswa dan anggapan yang dimaksud perlu dibuktikan kebenarannya

Penelitian ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan Pramesty Tri Wardani Tahun 2016 yang menunjukkan bahwa setelah diterapkannya pembelajaran dengan Metode Permainan Monopoli Matematika mendapatkan hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan hasil belajar yang menggunakan metode ceramah dan penelitian yang dilakukan oleh Tanti Nuraida menunjukkan bahwa terdapat pengaruh metode permainan kuis terhadap hasil belajar matematika pada materi bangun datar segiempat siswa kelas VII di MTs Assyafi'iyah Gondang Tulungagung Tahun Pengajaran 2011/2012. Serta sesuai dengan pendapat Sadiman (dalam Prisintia Wahyu Utami; 2013) bahwa sebagai media pembelajaran, permainan mempunyai beberapa kelebihan. Permainan merupakan sesuatu yang menyenangkan dan memungkinkan siswa untuk berpartisipasi aktif serta mengembangkan karakter yang ada dalam diri siswa. Permainan juga dapat memotivasi siswa karena mengingat belajar

matematika sangat membutuhkan motivasi agar hasil yang didapat semangkin optimal.

## **BAB V**

### **SIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa: terdapat perbedaan Hasil belajar Matematika siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Batang Kuis Tahun Pelajaran 2017/2018 antara kelas yang belajar menggunakan Metode Permainan dengan kelas yang belajar tidak menggunakan Metode Permainan. Hal ini dibuktikan dari nilai  $t_{hitung}$  lebih besar daripada  $t_{tabel}$  ( $t_{hitung}: 5,181 > t_{tabel}: 2,6574$ ), sehingga dapat dikatakan hasil Belajar matematika siswa yang belajar menggunakan metode permainan lebih baik secara signifikan daripada siswa yang belajar tidak menggunakan Metode Permainan.

#### **B. Saran**

Berdasarkan kesimpulan di atas dapat disarankan beberapa hal sebagai berikut.

1. Bagi Guru. Hendaknya guru dapat memberikan suasana belajar yang kreatif dan menyenangkan, salah satunya dengan metode permainan menggunakan aturan *game jungle math survive* sehingga pemahaman siswa semakin baik karena secara tidak langsung melatih siswa untuk menyelesaikan soal-soal sesuai dengan materi yang telah disampaikan guru. Selain itu, penggunaan metode Permainan diharapkan bervariasi tidak hanya sekedar

menyediakan soal tetapi dapat berupa pengamatan dengan lingkungan sekitar berdasarkan topik dalam mata pelajaran Matematika.

2. Bagi Peneliti Selanjutnya Hasil penelitian ini dapat menjadi bahan pertimbangan dan dapat melanjutkan penelitian dengan meneliti lebih dalam mengenai faktor- faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar. Misalnya pemberian perlakuan metode Permainan.

## Daftar Pustaka

- Amril. Dan. Ernawati.(2017). *Pengaruh Metode permainan Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas III SDN 319 Lokahaja Kabupaten Bulukumba. Makasar :Universitas Muhammadiyah Makasar.*
- Arikunto, Suharsimi. (2017). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek. Edisi Revisi cet.14.* Jakarta: Rineka Cipta
- Chaniago, Junaidi. *Titik persentase distribusi t dan tabel r kolerasi sederhana.* <http://junaidichaniago.wordpress.com> diakses pada tanggal 28 Desember 2017.
- Daud , Firdaus.(2012). Pengaruh Kecerdasan Emosional (EQ) dan Motivasi Belajar terhadap hasil belajar biologi SMA Negeri 3 Kota Palopo. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran.* Vol 19(2).
- Firmansyah, Arif. sulastrri. Imran. Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Strategi Pembelajaran Berbasis Masalah Pada Mata Pelajaran IPS . *Jurnal Kreatif Tadulako Online.* Vol 3(1).
- Fitri, Rahma. Helma. Hendra Syarifudin.(2014). Penerapan Strategi the firing Line pada pembelajaran Matematika siswa kelas XI IPS SMAN 1Bati Putih. *Jurnal Pendidikan Matematika.* Vol 3(1)Part 2.18-22.
- Khasanah, Makhbubi,dkk (2012). *Penggunaan Metode Permainan Dalam Peningkatan Pembelajaran PKN Siswa Kelas IV SDN 2 Jatimulyo , Kecamatan Petanahan Tahun Ajaran 2011/2012.* Surakarta: Universitas Negeri Semarang
- Nugroho, Indra Dwi. Dan Sri Adi Widodo. *Pembelajaran Matematika dengan Metode Penemuan Terbimbing Untuk Meningkatkan Kemampuan Representasi dan Pemecahan Masalah Matematis Siswa .Jurnal Pendidikan Matematika.* FKIP Taman Siswa:Yogyakarta.

Panggabean, Ellis Mardiana. Mariani Nasution dan Nur' Afifah (2018). Integrating Good Character Values In Mhatematics Learning. *jurnal seni, sastra dan ilmu sosial*. Vol 6(2):363-371.

Saefudin, Ahmad.dkk. *Penerapan Metode Penemuan Permainan Menggunakan Kartu Kosakata Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris*. Surakarta :Universitas Sebelas Maret.

Susanti, Dwi Nila. *Memfaatkan lingkungan sekitar Sebagai Sumber Belajar dengan Tema Lingkungan Untuk meningkatkan hasil Belajar siswa kelas III Sekolah Dasar*. Surabaya: Universitas Surabaya.

Prihantini, Maria Dian Riya.(2017). Penerapan Hasil Belajar Matematika Menggunakan Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournamen (TGT) Berbantuan Kartu Domino Matematika. *Jurnal Mitra Pendidikan*. Vol 1(9).891-903.

Sugiyono, Prof.Dr. (2017) *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung : CV ALFABETA

Utami , Prisintia W.(2013). Penerapan Metode Permainan Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Matematika Kelas IV .*Jurnal Skripsi*. FKIP UNILA: Bandar Lampung.

Wardani, Try Pramesty.(2016). *Pengaruh Penggunaan Permainan Monopoli Matematika Terhadap hasil Belajar Matematika Siswa*. Jakarta :UIN Syarif Hidayatullah .

Zaafarani,Ariqah. *Makalah Metode Permainan* (online). <http://zaafarani-ariqah.blogspot.com> Diakses Pada : 23 November 2017

\_\_\_\_\_ *uji T-test Pengantar Statistik Lanjut*. [http://ebook.repo.mercubuana-yogya.ac.id/Kuliah/materi\\_20151\\_doc/e-learning%20uji%20beda%20rata-rata%201.pdf](http://ebook.repo.mercubuana-yogya.ac.id/Kuliah/materi_20151_doc/e-learning%20uji%20beda%20rata-rata%201.pdf) . diakses 23 November 2017

\_\_\_\_\_ *.table chi Square.*

[https://people.smp.uq.edu.au/YoniNazarathy/stat\\_models\\_B\\_course\\_spring\\_07/distributions/chisqtab.pdf](https://people.smp.uq.edu.au/YoniNazarathy/stat_models_B_course_spring_07/distributions/chisqtab.pdf). diakses 20 Desember 2017

## **DAFTAR RIWAYAT HIDUP**

### **DATA PRIBADI**

Nama : Dina Frastiwi

Tempat/Tgl Lahir : Batang Kuis, 22 Juli 1996

Alamat : Jln. Pancasila dsn IV Batang Kuis Pekan  
Deli Serdang

Jenis Kelamin : Perempuan

Agama : Islam

Nama Orang Tua

a. Ayah : Frasojo

b. Ibu : Juminem

Anak Ke : 2 dari 3 bersaudara

Status : Belum Menikah

### **PENDIDIKAN**

- SD Negeri No. 101866 Batang Kuis Pekan (2002-2008)
- MTs Swasta YPI Batang Kuis (2008-2011)
- SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan (2011-2014)
- Tercatat sebagai Mahasiswi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Program Studi Pendidikan Matematika Universitas Muhammadiyah  
Sumatera Utara Medan Tahun 2014 sampai sekarang

