

**PENGUNAAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA
MELALUI MODEL EDUTAINMENT UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
PADA SISWA KELAS VII
SMP PAB 9 KLAMBIR V
T.P 2019/2020**

SKRIPSI

*Diajukan Guna Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat
Guna Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Program Studi Pendidikan Matematika*

Oleh

SITI AISYAH DONGORAN
NPM. 1502030162



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
M E D A N
2 0 1 9**

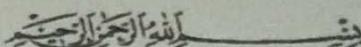


**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

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

BERITA ACARA

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

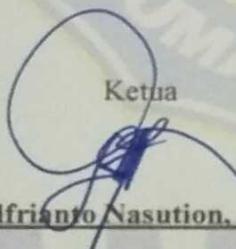


Panitia Ujian Sarjana Strata-1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dalam Sidangnya yang diselenggarakan pada hari Jumat, Tanggal 04 Oktober 2019, pada pukul 07.30 WIB sampai dengan selesai. Setelah mendengar, memperhatikan dan memutuskan bahwa:

Nama : Siti Aisyah Dongoran
NPM : 1502030162
Program Studi : Pendidikan Matematika
Judul Skripsi : Penggunaan Media Permainan Ular Tangga Melalui Model Edutainment untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Siswa Kelas VII SMP PAB Klambir V T.P 2019/2020

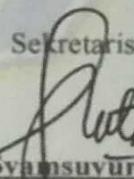
Dengan diterimanya skripsi ini, sudah lulus dari ujian Komprehensif, berhak memakai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

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

Ketua

Dr. H. Elfrianto Nasution, S.Pd, M.Pd

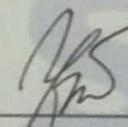
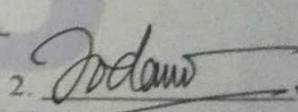
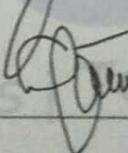


Sekretaris


Dra. Hj. Syamsuurnita, M.Pd

ANGGOTA PENGUJI:

1. Dr. Zainal Azis, MM, M.Si
2. Zulfi Amri, S.Pd, M.Si
3. Drs. Lisanuddin, M.Pd

1. 
2. 
3. 

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Skripsi ini diajukan oleh mahasiswa di bawah ini:

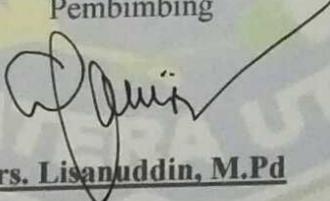
Nama : Siti Aisyah Dongoran
NPM : 1502030162
Program Studi : Pendidikan Matematika
Judul Skripsi : Penggunaan Media Permainan Ular Tangga Melalui Model Edutainment untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Siswa Kelas VII SMP PAB 9 Klambir V T.P 2019/2020

sudah layak disidangkan.

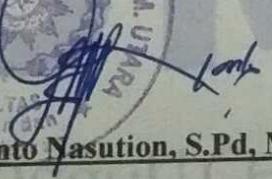
Medan, 21 September 2019

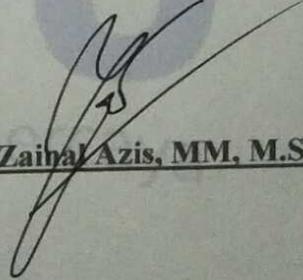
Disetujui oleh :

Pembimbing


Drs. Lisanuddin, M.Pd

Diketahui oleh :


Dekan

Dr. H. Elhrianto Nasution, S.Pd, M.Pd

Ketua Program Studi

Dr. Zainal Azis, MM, M.Si

SURAT PERNYATAAN



Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama Lengkap : Siti Aisyah Dongoran
N.P.M : 1502030162
Program Studi : Pendidikan Matematika
Judul Proposal : Penggunaan Media Permainan Ular Tangga melalui Model Edutainment untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Siswa Kelas VII SMP PAB 9 Klambir V T.P 2019/2020

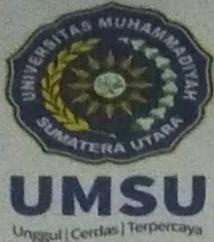
Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Penelitian yang saya lakukan dengan judul di atas belum pernah diteliti di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
2. Penelitian ini akan saya lakukan sendiri tanpa ada bantuan dari pihak manapun dengan kata lain penelitian ini tidak saya tempahkan (dibuat) oleh orang lain dan juga tidak tergolong *Plagiat*.
3. Apabila point 1 dan 2 di atas saya langgar maka saya bersedia untuk dilakukan pembatalan terhadap penelitian tersebut dan saya bersedia mengulang kembali mengajukan judul penelitian yang baru dengan catatan mengulang seminar kembali.

Demikian surat pernyataan ini saya perbuat tanpa ada paksaan dari pihak manapun juga, dan dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

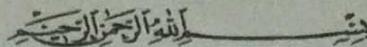
Medan, Agustus 2019
Hormat saya
Yang membuat pernyataan,

Siti Aisyah Dongoran



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.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id



BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Siti Aisyah Dongoran
NPM : 1502030162
Program Studi : Pendidikan Matematika
Judul Skripsi : Penggunaan Media Permainan Ular Tangga Melalui Model Edutainment untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Siswa Kelas VII SMP PAB 9 Klambir V T.P 2019/2020

Tanggal	Materi Bimbingan	Paraf	Keterangan
17/09-2019	Abstrak		
	Daftar Isi		
	Kata Pengantar		
	Lampiran		
	Rpp		
	Daftar pustaka		
	Sumber Rumus		
	Persen Siklus I dan II dicantumkan di keampulan		
21/09-2019	Acc Sidang		

Ketua Program Studi
Pendidikan Matematika

Dr. Zainal Afis, MM, M.Si

Medan, 21 September 2019
Dosen Pembimbing

Drs. Lisnuddin, M.Pd

ABSTRAK

Siti Aisyah Dongoran 1502030162, “Penggunaan Media Permainan Ular Tangga Melalui Model *Edutainment* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Siswa Kelas VII SMP PAB 9 Klambir V T.P 2019/2020 ” Penelitian Ini Bertujuan Untuk Melihat Hasil Belajar Peserta Didik Dengan Menggunakan Media Permainan Ular Tangga.

Penelitian dengan menggunakan media permainan ular tangga dilakukan di SMP PAB 9 Klambir V untuk meningkatkan hasil belajar kelas VII-2 materi bilangan bulat Skor rata-rata *post-test* peserta didik pada siklus I yaitu 70,92%. Pada siklus ke II nilai *post-test* meningkat dan Skor rata-rata *post-test* peserta didik pada siklus II yaitu 81,5%. Pada siklus I di pertemuan III, terlihat aktifitas peserta didik dalam kelompok yaitu 3 kelompok yang mendapatkan kategori sangat baik dan 1 kelompok mendapat kategori baik. Pada siklus II mengalami peningkatan yang terlihat pada aktifitas peserta didik dalam kelompok yaitu 4 kelompok yang mendapatkan kategori sangat baik. Kesimpulan penelitian ini yaitu dengan menggunakan permainan edukasi ular tangga dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII-2 SMP PAB 9 Klambir V pada materi Bilangan Bulat.

Kata Kunci : Hasil Belajar, Permainan Ular Tangga, Bilangan Bulat, Model *Edutainment*

ABSTRACT

Siti Aisyah Dongoran 1502030162, “THE USE OF A SNAKE PLAYING MEDIA THROUGHEDUTAINMENT MODELS TO IMPROVE LEARNING OUTCOMESIN CLASS VII STUDENTS SMP PAB 9 KLAMBIR V T.P 2019/2020”. This Research Is To See The Learning Outcomes Of Students By Using The Snake And Ladder Game.

Research using snake ladder media was carried out at SMP PAB 9 Klambir V to improve learning outcomes in class VII-2 integer material The average post-test score of students in the first cycle was 70.92%. In the second cycle post-test scores increased and the average score of post-test students in the second cycle was81.5%. In the first cycle at the third meeting, it was seen the activities of students in groups, namely 3 groups that received very good categories and 1 group got good categories. In cycle II, there was an increase that was seen in the activities of students in groups, namely 4 groups that received very good categories.The conclusion of this research is that using the educational game snakes and ladders can improve learning outcomes of students of class VII-2 SMP PAB 9 Klambir V on Round Number material.

Keywords: Learning Outcomes, Snakes and Ladders Game, Round Numbers.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah. Puji Syukur penulis panjatkan atas kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang senantiasa melimpahkan berkat dan kasihnya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “**Penggunaan Media Permainan Ular Tangga Melalui Model Edutainment Untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Siswa SMP PAB 9 Klambir V** “ dapat diselesaikan dengan baik. Skripsi ini ditulis sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan di program Studi Pendidikan Matematika.

Peneliti skripsi ini banyak memperoleh bantuan, dukungan dan doa dari berbagai pihak, oleh karena itu penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Allah SWT sebagai mana telah memberikan rahmatnya dalam melaksanakan dan menulis skripsi
2. Bapak **Dr. Agussani, M.AP**, selaku rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
3. Bapak **Dr.H.Elfrianto Nasution, M.Pd** selaku dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
4. Ibu **Dra.Hj. Syamsuyurnita, M.Pd** selaku wakil dekan I Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
5. Ibu **Hj. Dewi Kusuma Nasution, S.S, M.Hum** selaku wakil dekan III Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

6. Bapak **Dr. Zainal Azis, MM, M.Si** selaku ketua Program Pendidikan Matematika Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
7. Bapak **Tua Halomoan S.Pd M.Pd** selaku sekretaris Program Pendidikan Matematika Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
8. Bapak **Drs. Lisanuddin M.Pd** selaku Dosen pembimbing yang telah membimbing peneliti selama proses penyusunan skripsi.
9. Bapak **Sujatmiko S.Pd** selaku Kepala Sekolah SMP PAB 9 Klambir V yang telah memberikan ijin dalam pelaksanaan penelitian.
10. Ibu Darlya Ika Putra S.Pd selaku Guru pengampu Mata Pelajaran Matematika di PAB 9 Klambir V yang telah banyak membantu dalam terlaksananya pelaksanaan penelitian.
11. Segenap Staf guru dan karyawan serta Peserta didik kelas VII-2 PAB 9 Klambir V yang telah membantu dalam jalannya pelaksanaan penelitian.
12. Bapak dan Ibu dosen Pendidikan Matematika yang telah membimbing dan mengajari penulis selama belajar di Pendidikan matematika
13. Kepada kedua Orang tua Ayah Azis Salim Dongoran S.H dan Ibu Hotmalily Suriyani Ritonga S.Pd, serta Ibunda Murniati Ritonga S.Pd
14. Kepada kedua kakak tersayang Marlina Siregar dan Novida Sari Siregar, Abang tersayang Alm. Asrul Sani Dongoran dan Adek tercinta Muhammad Yusuf Hanafiah Dongoran yang telah memberi semangat dan motivasi selama Penyusunan Skripsi ini.
15. Teman-teman seperjuangan Dina Febri Damayanti, Wita Oktaviani, Rezatul Fajriati, Hayana Mardiyah Harahap yang telah memberi motivasi

16. Kepada adek kos tercinta Tri Poppi Aidilah, Nabila Fitriani Rambe, Masjidah Harahap, Sonia Dongoran, Nur Adelina Harahap yang telah memberi semangat kepada penulis.

17. Kepada semua keluarga yang tidak dapat disebutkan satu persatu, terima kasih dukungan dan doanya

Peneliti menyadari bahwa penulisan proposal ini masih terdapat banyak kekurangan dan masih jauh dari sempurna. Untuk itu penulis mengharapkan kritik dan saran dari para pembaca dalam penulisan Skripsi ini. Peneliti berharap semoga Skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca dan penelitian mengenai pendidikan, baik itu sebagai Referensi maupun hal-hal yang lain dalam penelitian.

Medan, September 2019

Penulis

Siti Aisyah Dongoran

Npm 1502030162

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL

HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING

HALAMAN PENGESAHAN DOSEN PENGUJI

HALAMAN PERSEMBAHAN

HALAMAN MOTTO

ABSTRAK i

ABSTRACT ii

KATA PENGANTAR iii

DAFTAR ISI vi

DAFTAR TABEL ix

DAFTAR GAMBAR DAN DIAGRAM x

DAFTAR LAMPIRAN INSTRUMEN xi

BAB I PENDAHULUAN

A Latar Belakang Masalah 1

B Identifikasi Masalah 6

C Batasan Masalah 6

D Rumusan Masalah 7

E Tujuan Penelitian 7

F Manfaat Penelitian 8

BAB II Landasan Teoritis

A Model pembelajaran 9

B Model pembelajaran Edutainment 9

C Media pembelajaran 12

D	Media permainan Ular Tangga.....	13
	1. Pengertian Media Permainan	13
	2. Media Permainan Ular Tangga	14
	3. Langkah-langkah media permainan Ular Tangga	15
	4. Kelebihan Media Permainan Ular Tangga	16
	5. Kelemahan Media Permainan Ular Tangga	17
E	Hasil Belajar Matematika.....	18
F	Bilangan Bulat.....	19
	1. Mengurutkan Bilangan Bulat	19
	2. Membandingkan Bilangan Bulat	20
	3. Operasi Bilangan Bulat	20
G	Penelitian Yang Relevan	26
H	Kerangka Berfikir.....	27

BAB III METODE PENELITIAN

A	Lokasi dan waktu penelitian.....	29
	1. Lokasi penelitian	29
	2. Waktu penelitian	29
B	Subjek dan Objek	29
	1. Subjek penelitian.....	29
	2. Objek penelitian	29
C	Jenis penelitian	29
D	Desain penelitian	30
E	Rencana pratindakan	32
F	Rencana tindakan	33

G	Teknik pengumpulan data	36
	1. Tes	36
	2. Observasi.....	36
H.	Instrumen Penelitian.....	37
	1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran siklus I dan siklus II	37
	2. Lembar tes	37
	3. Lembar Observasi	38
I.	Teknik Analisis Data.....	38
	1. Tes	38
	2. Ketuntasan Belajar	39
	3. Menghitung persentase kelompok	40
J.	Indikator Keberhasilan Penelitian	40

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN HASUL PEMBAHASAN

A	Deskripsi Hasil Penelitian	42
B	Hasil Penelitian	43
C	Pembahasan Hasil Penelitian	55
D	Faktor Pendukung Penghambat Penerapan Permainan Ular Tangga	58

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A	Kesimpulan	60
B	Saran	61

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR LAMPIRAN

DOKUMENTASI

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kisi-Kisi Tes Hasil Belajar Matematika	37
Tabel 3.2 Panduan Skoring Lembar Observasi.....	40
Tabel 3.3 Indikator Keberhasilan Penelitian	41
Tabel 4.1 Jadwal Pelaksanaan Penelitian	43
Tabel 4.2 Pree-Test Peserta Didik Siklus I	45
Tabel 4.3 Hasil Belajar Post-Test Peserta Didik Siklus I	47
Tabel 4.4 Tabel Observasi Keaktifan Peserta Didik Pada Siklus I	48
Tabel 4.5 Hasil Belajar Post-Test Peserta Didik Siklus II	53
Tabel 4.6 Tabel Observasi Keaktifan Peserta Didik Pada Siklus II	54

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Papan Permainan Ular Tangga	15
Gambar 3.1 Model Ptk Kemmis & Mc Taggart	31
Gambar 4.1 Persentase Aspek Afektif Peserta Didik Siklus I Dan Siklus II	56
Gambar 4.2 Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Peserta Didik Yang Diperoleh Dari Post-Test Siklus I Dan Siklus II ..	57

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I
- Lampiran 2 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus II
- Lampiran 3 Soal Pree-Test Siklus I
- Lampiran 4 Soal Post-Test Siklus I
- Lampiran 5 Jawaban Soal Pree-test siklus I
- Lampiran 6 Jawaban Post-test Siklus II
- Lampiran 7 Lembar Observasi Siklus I Dan Siklus II
- Lampiran 8 Soal Post-Test Siklus II
- Lampiran 9 Hasil Pree-Test Siklus I
- Lampiran 10 Hasil Post-Test Siklus I
- Lampiran 11 Hasil Post-Test Siklus II
- Lampiran 12 Hasil Observasi Siklus I
- Lampiran 13 Hasil Observasi Siklus II
- Lampiran 14 Form K-1
- Lampiran 16 Form K-2
- Lampiran 17 Form K-3
- Lampiran 18 Berita Acara Bimbingan Proposal

Lampiran 18 Surat Keterangan Telah Melakukan Seminar

Lampiran 19 Surat Pernyataan Tidak Plagiat

Lampiran 20 Surat Permohonan perubahan judul

Lampiran 21 Surat Izin Riset

Lampiran 22 Surat Balasan Riset

Lampiran 23 Surat Bebas Pustaka

Lampiran 24 Dokumentasi

Lampiran 25 Daftar Riwayat Hidup

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Media pembelajaran dapat berfungsi sebagai alat bantu pembelajaran. Proses pembelajaran yang berkualitas akan selalu menyediakan Sumber belajar atau media pembelajaran yang kaya dan bervariasi. Media pembelajaran merupakan sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang, dengar termasuk teknologi perangkat keras. Agar efektifitas pembelajaran dapat tercapai, maka diperlukan media yang mempunyai kemampuan mendorong Peserta didik untuk terlibat dalam proses pembelajaran secara aktif.

Proses pembelajaran merupakan suatu aktifitas yang perlu dirancang secara baik dan benar agar dapat mempengaruhi Peserta didik mencapai tujuan pendidikan yang telah ditetapkan dan yang ingin dicapai. Tujuan pendidikan pada dasarnya yaitu mengantarkan para Peserta didik menuju pada perubahan-perubahan tingkah laku baik intelektual, moral, maupun sosial agar dapat hidup mandiri sebagai makhluk individu dan sosial. Dalam mencapai tujuan tersebut Peserta didik berinteraksi dengan lingkungan belajar yang diatur Guru melalui proses pembelajaran.

Media pembelajaran yang akan diterapkan oleh seorang Guru harus melibatkan Peserta didik untuk ikut aktif dalam pembelajaran tersebut. Salah satu upaya menciptaka situasi belajar yang aktif dan menyenangkan untuk Siswa SMP adalah dengan mengajak Peserta didik bermain sambil belajar. Dalam bermain

juga terjadi proses belajar, sehingga dari bermain Peserta didik akan memperoleh hasil pengalaman belajar yang menyenangkan (Purwanto, 2009).

Pembelajaran Matematika erat kaitannya dengan kehidupan terutama dalam kegiatan sehari-hari. Peserta didik yang diharapkan dapat memiliki pengetahuan yang luas tentang Matematika. Namun pada kenyataannya, masih banyak Guru dalam pembelajaran hanya menggunakan fasilitas, seperti papan tulis, buku paket dan soal latihan. Cara demikian akan menyebabkan pembelajaran menjadi kaku, monoton dan membosankan bagi Siswa.

Salah satu faktor yang cukup mempengaruhi pembelajaran matematika yaitu adanya sarana dan prasarana berupa media pembelajaran. Menurut *Ensiklopedi of Educational Research* (Agustin dkk, 2011:21) nilai atau manfaat penggunaan media pembelajaran yaitu: memperbesar perhatian Siswa, memungkinkan terjadinya interaksi langsung antara Guru dan Siswa, serta membangkitkan motivasi dan merangsang kegiatan pembelajaran. Karena media pembelajaran yang diberikan menciptakan situasi belajar menyenangkan bagi Siswa yaitu belajar sambil bermain. Pembelajaran matematika akan menarik perhatian dan semangat Siswa dalam belajar matematika jika menggunakan sebuah media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan.

Berdasarkan hasil observasi pada waktu penelitian, Guru mata pelajaran matematika kelas VII memberikan informasi bahwa hasil belajar yang dicapai oleh Peserta didik masih sangat rendah. Observasi yang dilakukan mendapat hasil yaitu Peserta didik masih pasif dalam berlangsungnya proses belajar mengajar.

Hal ini berdampak pada pencapaian hasil belajar Peserta didik masih dibawah KKM.

Pencapaian yang didapat pada hasil belajar pada mata pelajaran matematika yang belum mencapai KKM dikarenakan metode pembelajaran yang sering digunakan oleh seorang Guru dalam pembelajaran yaitu dengan menggunakan metode ceramah. Maka dari itu, salah satu upaya yang bisa dilakukan adalah dengan menerapkan model pembelajaran yang menyenangkan dan juga meningkatkan hasil belajar Peserta didik pada materi Bilangan bulat dengan menggunakan media pembelajaran yaitu media permainan ular tangga sebagai media pembelajaran yang menyenangkan.

Dalam proses pembelajaran model sangat perlu untuk membuat pembelajaran lebih berkesan tidak membosankan. Model yang digunakan dalam pembelajaran yang berkaitan dengan bermain sambil belajar adalah model Edutainment, dimana model edutainment dapat membuat pembelajaran tidak membosankan dan dapat meningkatkan hasil belajar Siswa.

Pengertian permainan Ular Tangga menurut Ratna Ningsih (2014:5) adalah permainan yang menggunakan dadu untuk menentukan berapa langkah yang harus dijalani bidak. Permainan ini masuk dalam kategori "*board game*" atau permainan papan dengan permainan Monopoli, Halma, Ludo dan sebagainya. Salah satu media pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar Siswa yaitu dengan menggunakan media permainan Ular Tangga karena permainan Ular Tangga sudah tidak asing lagi bagi Siswa, mudah dimainkan dan menyenangkan.

Penggunaan media permainan Ular Tangga dapat menciptakan suasana belajar yang gembira dan menyenangkan, sehingga Siswa semangat belajar matematika. Oleh karena itu peneliti tertarik menggunakan media permainan Ular Tangga dalam pembelajaran matematika.

Malalui media pembelajaran ini, setiap Peserta didik memiliki tanggung jawab untuk mempelajari materi dan mengajarkan kepada anggota kelompoknya, sehingga diharapkan kemampuan dan hasil belajar Peserta didik akan meningkat (Solichin, 2012).

Ada 2 model yang dapat digunakan dalam Permainan Ular Tangga yaitu:

1. TGT (Teams Games Tournament)
2. Edutainment

Peneliti memilih Permainan Ular Tangga karena sudah banyak Peneliti yang terdahulu menggunakan Permainan Ular Tangga sebagai media pembelajaran. Alasan peneliti model pembelajaran *Edutainment* dalam Permainan Ular Tangga yaitu karena dalam proses pembelajaran memerlukan refleksi agar proses pembelajaran tidak terlihat monoton ataupun membosankan. Didalam model *Edutainment* mengandung unsur belajar sambil bermain mengingat penelitian ini dimana Siswa SMP kelas VII masih didalam tahap peralihan dari SD ke SMP yang masih suka bermain.

Berdasarkan gejala-gejala yang terjadi tersebut dan dikaitkan dengan kondisi ideal yang mungkin dapat dicapai Siswa dalam pembelajaran matematika, maka diperlukan upaya untuk memperbaiki media pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar Siswa.

Peneliti menggunakan media pembelajaran permainan Ular Tangga melalui model *Edutainment* karena langkah-langkah model *Edutainment* cocok digunakan untuk permainan Ular Tangga. Jadi dalam penelitian ini peneliti mengambil model *Edutainment* dalam permainan Ular Tangga untuk meningkatkan hasil belajar Peserta didik.

Edutainment adalah suatu proses pembelajaran yang di desain sedemikian rupa sehingga muatan pendidikan dan hiburan dapat dikombinasikan secara harmonis. Sehingga pembelajaran terasa lebih menyenangkan. Pembelajaran yang menyenangkan biasanya dilakukan dengan humor, permainan (*game*), bermain peran (*role-play*) dan demonstrasi, tetapi dapat juga dengan rasa- rasa senang dan mereka menikmatinya.

Munculnya konsep *Edutainment*, yang mengupayakan proses pembelajaran yang kondusif dan menyenangkan, telah membuat suatu asumsi bahwa : pertama, perasaan positif (senang/gembira) akan mempercepat pembelajaran, kedua, jika seorang mampu menggunakan potensi nalar dan emosi secara baik, maka ia akan membuat loncatan hasil belajar yang tidak terduga sebelumnya, ketiga, bila setiap pembelajaran dapat dimotivasi secara tepat dan diajar dengan cara yang benar, cara yang menghargai gaya belajar dan modalitas mereka, mereka semua akan dapat mencapai hasil belajar yang optimal.

Berdasarkan uraian di atas, maka perlu dilakukan penelitian dengan judul “Penggunaan Media Permainan Ular Tangga Melalui Model *Edutainment* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Siswa SMP PAB 9 Klambir V T.P 2019/2020.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan Latar Belakang Masalah, maka dapat diidentifikasi masalah-masalah yang terjadi pada pembelajaran Matematika di SMP PAB 9 Klambir V antara lain:

1. Masih banyak Guru yang menggunakan metode ceramah dalam pembelajaran
2. Guru hanya menggunakan media dan fasilitas yang bersifat Monoton
3. Pembelajaran yang dilakukan masih bersifat kaku, monoton dan membosankan bagi Siswa.
4. Kemampuan hasil belajar Siswa masih rendah

C. Batasan Masalah

Masalah dalam penelitian ini dibatasi pada:

1. Model yang digunakan adalah Model *Edutainment*
2. Media pembelajaran yang digunakan adalah media permainan Ular Tangga
3. Materi yang diajarkan adalah materi Bilangan Bulat
4. Penelitian dilakukan pada Siswa kelas VII SMP PAB 9 Klambir V tahun pelajaran 2019/2020 Semester ganjil

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan Latar Belakang Masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Apakah ada peningkatan Hasil belajar Siswa dengan menggunakan media permainan Ular Tangga melalui model *Edutainment* pada pokok bahasan Bilangan Bulat di kelas VII SMP PAB 9 Klambir V T.P 2019/2020?
2. Bagaimana respon Siswa terhadap penggunaan media permainan Ular Tangga melalui model *Edutainment* pada pokok bahasan Bilangan Bulat di kelas VII SMP PAB 9 Klambir V T.P 2019/2020?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan Rumusan Masalah diatas, maka tujuan yang akan dicapai dalam Penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui apakah ada peningkatan hasil belajar Siswa dengan menggunakan media permainan Ular Tangga melalui model *Edutainment* pada pokok bahasan Bilangan Bulat di kelas VII SMP PAB 9 Klambir V T.P 2019/2020.
2. Untuk mengetahui Bagaimana respon Siswa terhadap penggunaan media permainan Ular Tangga melalui model *Edutainment* pada pokok bahasan Bilangan bulat di kelas VII SMP PAB 9 Klambir V T.P 2019/2020

F. Manfaat Penelitian

Penelitian yang dilakukan ini dapat memberikan manfaat kepada pihak-pihak sebagai berikut:

1. Secara teoritis penelitian ini bermanfaat untuk mengembangkan keilmuan dalam bidang pendidikan khususnya tentang media pembelajaran Ular Tangga terhadap hasil belajar Matematika Siswa materi Bilangan Bulat
2. Secara praktis penelitian ini bermanfaat bagi:
 - a. Siswa
Siswa dapat lebih mengerti materi matematika yang diajarkan dengan media yang digunakan dalam penelitian ini
 - b. Guru
Guru dapat mengetahui media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar Matematika Siswa.
 - c. Sekolah dan Masyarakat
Sekolah dan masyarakat dapat digunakan sebagai sumber informasi untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa dengan menggunakan media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini.

BAB II LANDASAN TEORITIS

A. Model Pembelajaran

Model pembelajaran merupakan suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan proses pembelajaran. Model pembelajaran menggunakan permainan adalah salah satu cara dalam proses pembelajaran yang sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar Peserta didik.

Proses pembelajaran yang menyenangkan dan menarik, diharapkan mampu menimbulkan semangat Peserta didik dalam melaksanakan pembelajaran sehingga Peserta didik tertarik untuk memahami dan mempelajari materi yang diberikan dengan lebih menyenangkan dan tidak membosankan.

Variasi media belajar sambil bermain dalam proses pembelajaran dapat dilihat dari perubahan-perubahan yang sengaja diciptakan untuk memberikan kesan dalam proses pembelajaran yang unik kepada Peserta didik. Hal ini diperlukan agar Peserta didik serta guru tidak mengalami kejenuhan dalam proses pembelajaran. Untuk mengatasi kejenuhan dalam proses pembelajaran maka dari itu perlu diciptakan situasi dan kondisi belajar mengajar yang bervariasi.

B. Model pembelajaran Edutainment

Edutainment dari segi bahasa berarti Pendidikan yang menghibur atau menyenangkan. Sedangkan dari segi terminology, Edutainment adalah suatu proses pembelajaran yang didesain sedemikian rupa sehingga muatan Pendidikan

dan hiburan dapat dikombinasikan secara harmonis sehingga pembelajaran terasa menyenangkan. Pembelajaran yang menyenangkan biasanya dilakukan dengan humor, permainan (*game*), bermain peran (*role-play*), dan demonstrasi. Tetapi dapat juga dengan rasa senang - senang dan mereka menikmatinya.

Selain itu kegiatan bermain berkaitan erat dengan perkembangan kognitif Anak. Jadi bermain sangat penting dan berpengaruh besar terhadap perkembangan psikologi Anak karena dalam bermain juga terjadi proses belajar.

Belajar sambil bermain akan menjadikan Siswa lebih hidup, nyaman, dan menyenangkan. Pembelajaran yang menyenangkan bukan semata-mata pembelajaran didalamnya terdapat kohesi yang kuat antara Guru dan Siswa dalam suasana yang sama sekali tidak ada penekanan yang ada hanyalah jalinan komunikasi yang saling mendukung.

1. Konsep Dasar *Edutainment*.

a. *Humanizing the Classroom*

Humanizing sendiri diartikan memanusiaikan, the *Classroom* artinya ruang kelas. Jadi, *Humanizing the Classroom* secara harfiah berarti memanusiaikan ruang kelas. Yang dimaksud disini adalah bahwa proses pembelajaran Guru hendaklah memperlakukan Siswa-siswanya sesuai dengan kondisi mereka masing-masing.

b. *Active Learning*

Active berarti aktif sedangkan *learning* adalah pembelajaran. Jadi, *Active learning* adalah pembelajaran aktif. Pada saat kegiatan belajar itu aktif, Siswa melakukan sebagian besar pekerjaan belajar.

Belajar aktif merupakan sebuah kesatuan sumber kumpulan strategi-strategi pembelajaran dengan komprehensif. Belajar aktif meliputi berbagai cara yang membangun kerja Kelompok dan dalam waktu singkat dapat membuat mereka berfikir tentang materi

c. *Accelerated Learning*

Accelerated artinya dipercepat, dan *Learning* artinya pembelajaran. Jadi, *the Accelerated Learning* artinya pembelajaran yang dipercepat. Konsep dasar pembelajaran ini berlangsung secara cepat, menyenangkan dan memuaskan. Jadi pengertian *Accelerated learning* disini disebutkan percepatan pembelajaran adalah program belajar efektif lebih cepat dan lebih paham disbanding dengan metode belajar konvensional.

d. *Quantum Learning*

Quantum learning adalah cara pengubahan berbagai macam-macam interaksi, hubungan dan inspirasi yang ada di dalam dan sekitar momen belajar. Beberapa teknik yang digunakan untuk memberikan sugesti positif adalah mendudukan Siswa secara nyaman, memasang music latar di dalam kelas, meningkatkan partisipasi individu, menggunakan poster-poster untuk memberikan kesan besar sambil menonjolkan informasi, dan menyediakan Guru-guru yang terlatih baik dalam seni pengajaran sugesti.

e. *Quantum Teaching*

Quantum teaching berusaha mengubah suasana belajar yang monoton dan membosankan kedalam suasana belajar yang meriah dan gembira dengan memadukan potensi fisik, psikis, dan emosi. Siswa menjadi suatu kesatuan yang

integral. *Quantum teaching* berisi prinsip-prinsip system perancangan pengajaran yang efektif, efisien, dan progresif, berikut metode penyajiannya untuk mendapatkan hasil belajar yang mengagumkan dengan waktu yang sedikit.

C. Media pembelajaran

Media adalah alat yang dapat membantu dalam keperluan dan aktivitas, yang dimana sifatnya dapat mempermudah bagi siapa saja yang memanfaatkannya. Adanya media dirasakan memang sangat membantu proses belajar mengajar, hal tersebut dikarenakan Guru akan mudah dalam kegiatan mengajarnya serta dapat meningkatkan perhatian Siswa pada kegiatan belajarnya.

Sudiman (2008:7) menjelaskan media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima pesan. Dalam hal ini adalah proses merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian Siswa sehingga proses belajar dapat terjalin. Berdasarkan pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu dalam interaksi pembelajaran, Guru menyampaikan pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran kepada Siswa.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan pengertian media pembelajaran sebagai alat bantu mengajar untuk menyampaikan materi agar pesan lebih mudah diterima dan menjadikan Siswa lebih giat dan aktif.

D. Media Permainan Ular Tangga

1. Pengertian Media Permainan

Media permainan merupakan salah satu alat bantu atau perantara dalam interaksi berlangsungnya proses belajar mengajar. Media permainan juga merupakan sarana pembelajaran efektif yang dapat menjadikan suasana kelas jadi menyenangkan apabila digabungkan dengan media permainan yang kreatif dan inovatif. Media permainan bagaimana cara berinteraksi Peserta didik yang satu dengan Peserta didik yang lain, dengan mengikuti aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan.

Sudjana dan Rivai (1992:2) mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar Siswa yaitu:

- a. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian Siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar
- b. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami 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 mengajar 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 mendemonstrasikan, memerankan, dan lain-lain.

2. Media Permainan Ular Tangga

Menurut *John D.Latuheru* (1988:107) permainan adalah suatu bentuk kegiatan di mana Peserta yang terlibat di dalamnya atau pemain-pemainnya bertindak sesuai dengan aturan-aturan yang telah ditetapkan, untuk mencapai suatu tujuan. Kadang-kadang kita keliru menafsirkan bahwa permainan itu hanya semata-mata untuk mendapatkan kesenangan namun permainan ini adalah kegiatan untuk mencapai suatu tujuan. Dalam permainan yang ada hubungan dengan pembelajaran, bertujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Dalam penelitian ini diambil Ular Tangga sebagai media pembelajaran berupa *game*. Ular tangga adalah permainan papan untuk Anak-anak yang dimainkan oleh dua orang atau lebih. Papan permainan dibagi dalam kotak-kotak kecil dan diberapa kotak digambar sejumlah tangga dan ular yang menghubungkannya dengan kotak lain.

Permainan ini dapat dimainkan untuk semua mata pelajaran dan semua jenjang kelas, karena di dalamnya hanya berisi berbagai bentuk pertanyaan yang harus di jawab oleh Siswa melalui permainan tersebut sesuai dengan jenjang kelas dan mata pelajaran tertentu. Seluruh pertanyaan-pertanyaan tersebut telah dibukukan menjadi satu sekaligus dengan petunjuk permainannya.

Tujuan permainan Ular Tangga ini adalah untuk memberikan hasil belajar kepada Siswa agar senantiasa mempelajari atau mengulang kembali materi-materi yang telah dipelajari sebelumnya yang nantinya akan diuji melalui permainan, sehingga terasa menyenangkan bagi Siswa.



Gambar 2.1 Papan permainan Ular Tangga

3. Langkah-langkah media permainan Ular Tangga

Langkah-langkah media permainan Ular Tangga dibagi dalam beberapa bagian yaitu:

- a. Semua pemain memulai permainan dari petak nomor 1 dan berakhir pada petak nomor 100.
- b. Terdapat beberapa jumlah Ular dan Tangga pada papan permainan, terletak pada kotak tertentu
- c. Terdapat satu buah dadu
- d. Bidak yang digunakan dapat bermacam-macam biasanya menggunakan warna yang berbeda untuk setiap pemain, tidak ada urutan tertentu untuk bidak yang harus digunakan.
- e. Panjang ular dan tangga bermacam-macam, ular dapat memindahkan bidak pemain mundur beberapa petak, sedangkan tangga dapat memindahkan bidak pemain maju beberapa petak

- f. Sebagian dari ular dan tangga adalah pendek, dan hanya sedikit tangga yang panjang
- g. Pada beberapa papan bermain terdapat ular pada petak nomor 23 yang akan memindahkan bidak pemain jauh ke bawah
- h. Untuk menentukan siapa giliran pertama biasanya dilakukan pelemparan dadu oleh setiap pemain, yang mendapat nilai tertinggi ialah yang mendapat giliran pertam
- i. Semua pemain memulai dari petak nomor 1
- j. Pada saat gilirannya, pemain melempar dadu dan dapat memajukan dadunya beberapa petak sesuai dengan angka hasil lemparan dadu
- k. Boleh terdapat lebih dari 1 bidak pada suatu petak
- l. Jika bedak pemain berakhir pada petak yang mengandung kaki tangga, maka bidak tersebut berhak maju sampai pada petak yang ditunjuk oleh puncak dari tangga tersebut
- m. Jika bidak pemain berakhir pada petak yang mengandung ekor ular, maka bidak tersebut harus turun sampai pada petak yang ditunjuk oleh kepala dari ular tersebut.
- n. Pemenang dari permainan ini adalah pemain yang pertama kali berhasil mencapai petak 100

4. Kelebihan Media permainan Ular Tangga

Setiap permainan ada kelebihan dan kekurangannya. Adapun Penggunaan permainan Ular Tangga memiliki keunggulan antara lain:

- a. Permainan Ular Tangga dapat dipergunakan di dalam kegiatan belajar mengajar karena kegiatan ini menyenangkan Siswa sehingga Siswa tertarik untuk belajar sambil bermain
- b. Siswa dapat berpartisipasi dalam proses pembelajaran secara langsung
- c. Permainan Ular Tangga dapat dipergunakan untuk membantu semua aspek perkembangan siswa salah satunya mengembangkan kecerdasan siswa
- d. Permainan Ular Tangga dapat merangsang Siswa belajar memecahkan penggunaan permainan Ular Tangga dapat dilakukan baik dalam kelas maupun luar kelas.
- e. Penggunaan permainan Ular Tangga mudah dilakukan, mudah dimengerti, sederhana peraturannya mendidik jika diberikan tema yang baik dan benar, menghibur Siswa dengan cara yang positif dan interaktif.

5. Kelemahan media permainan Ular Tangga

Adapun Kelebihan media permainan Ular Tangga yang peneliti buat dapat dibagi menjadi:

- a. Penggunaan permainan Ular Tangga memerlukan waktu untuk menjelaskan kepada Siswa
- b. Kurangnya pemahaman aturan permainan oleh Siswa dapat menimbulkan keributan
- c. Bagi Siswa yang tidak menguasai materi dengan baik akan mengalami kesulitan dalam bermain.

Berdasarkan kelebihan dan kekurangan yang dipaparkan di atas maka Ular Tangga yang digunakan sebagai media pembelajaran untuk mata pelajaran Matematika.

E. Hasil belajar Matematika

Belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada diri setiap orang sepanjang hidupnya. Proses belajar itu terjadi karena adanya interaksi antara seseorang dengan lingkungannya. Oleh karena itu, belajar dapat terjadi kapan saja dan dimana saja. Salah satu pertanda bahwa seseorang itu telah belajar adalah adanya perubahan tingkah laku pada diri orang itu yang mungkin disebabkan oleh perubahan pada tingkat pengetahuan keterampilan atau sikapnya. Menurut *with herington* seperti yang dikutip oleh Sugmadinata (2004:155) belajar merupakan perubahan dalam kepribadian, yang dimanifestasikan sebagai pola-pola respon baru yang terbantu keterampilan sikap, kebiasaan, pengetahuan, dan kecakapan.

Hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh individu setelah proses belajar mengajar berlangsung, yang dapat memberikan perubahan tingkah laku, baik pemahaman, sikap, dan keterampilan Peserta didik dari pada sebelumnya. Hasil belajar dapat diketahui melalui diadakannya kegiatan evaluasi yang bertujuan untuk mendapatkan data yang membuktikan sampai dimana tingkat kemampuan dan keberhasilan Peserta didik dalam pencapaian tujuan pembelajaran (Purwanto, 2009).

Setelah melaksanakan pembelajaran seseorang dapat memiliki suatu keterampilan, pengetahuan, sikap, dan nilai-nilai pembelajaran. Timbulnya

kapabilitas berupa hasil belajar tersebut merupakan stimulasi yang berasal dari lingkungan, dan proses kognitif yang dilakukan oleh penerima pembelajaran.

Belajar adalah merupakan suatu proses, suatu kegiatan dan bukan suatu hasil atau tujuan. Belajar bukan hanya mengingat, akan tetapi lebih luas daripada itu yaitu mengalami. Hasil belajar bukan suatu penguasaan hasil latihan, melainkan perubahan kelakuan (Hamalik, 2001: 36).

Berdasarkan definisi yang dikemukakan beberapa tokoh di atas, belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku yang merupakan sebagai akibat dari pengalaman atau latihan. Sedangkan pengertian hasil belajar sebagaimana yang tercantum dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah penguasaan pengetahuan atau keterampilan yang dikembangkan oleh mata pelajaran, lazimnya ditunjukkan dengan nilai tes atau angka nilai yang diberikan oleh Guru.

F. Bilangan bulat

1. Mengurutkan Bilangan Bulat

Contoh :

- a. 31,24,26,13,18,29,32,35

Urutkan dari yang terkecil

Penyelesaian:

13,18,24,26,29,31,32,35

- b. 45,34,26,35,28,11,42,33,44

Urutkan dari yang terbesar

45,44,42,35,34,33,28,26,11

2. Membandingkan Bilangan Bulat

Contoh :

a. $5 \dots 8$

$$5 < 8$$

b. $8 \dots 3$

$$8 > 3$$

c. $32 \dots 54$

$$32 < 54$$

d. $13 \dots 7$

$$13 > 7$$

3. Operasi Bilangan Bulat

a. Penjumlahan

Contoh :

Hitunglah:

a. $4 + 5$

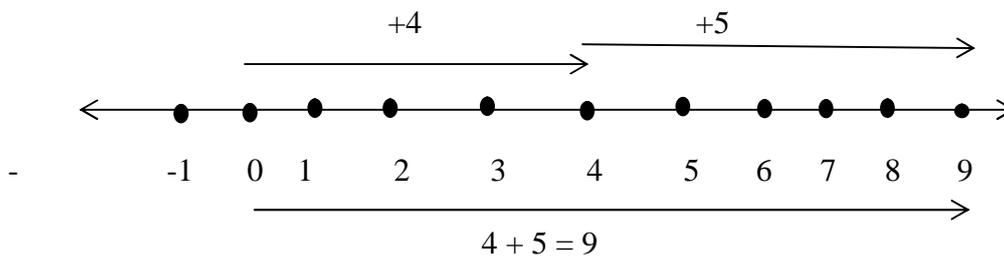
b. $5 + (-2)$

Dari kedua soal di atas mari kita pahami satu persatu

a. $4 + 5$

Penyelesaian :

Dari nol sebagai titik pangkat, kita melangkah 4 satuan ke kanan, dilanjutkan dengan 5 satuan ke kanan. Hasil penjumlahannya adalah jarak dari titik nol ke posisi terakhir yaitu 9

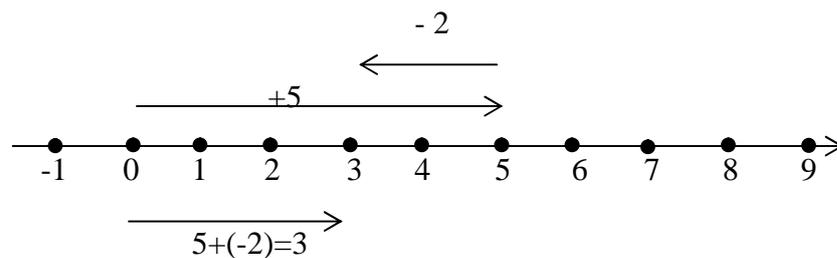


Jadi $4+5=9$

b. $5 + (-2)$

Penyelesaian :

Dari titik nol sebagai titik pangkal, kita melangkah 5 satuan ke kanan, dilanjutkan dengan 2 satuan ke kiri. Hasil penjumlahannya adalah 3



Jadi $5+(-2)=3$

- c. Ada sebuah mobil pick up yang menyangkut 12 kotak apel. Setiap kotak berisikan 24 buah apel. Di toko pertama, ada 5 kotak apel yang diturunkan. Maka berapakah jumlah apel yang ada di dalam pick up itu sekarang?

Penyelesaian :

Mobil pick up mengangkut $12 \times 24 = 288$ buah apel

Diturunkan sebanyak 5 kotak = $5 \times 24 = 120$ buah apel

Maka sisa apel di dalam pickup = $288 - 120 = 168$

b. Pengurangan

Untuk setiap a dan b bilangan bulat berlaku:

$$a - b = a + (-b)$$

$$a - (-b) = a + b$$

$$-a - (-b) = -a + b$$

$$-a - b = -a + (-b)$$

Hitunglah :

a. $8 - 5$

b. $-1 - 4$

c. $9 - (-5)$

Penyelesaian :

a. $8 - 5 = 8 + (-5)$
 $= 3$

b. $-1 - 4 = -1 + (-4)$
 $= -1 - 4$
 $= -5$

c. $9 - (-5) = 9 + (-5)$
 $= 9 - (-5)$
 $= 9 + 5$
 $= 14$

d. Pak Abdul adalah seorang pedagang gula, ia menggunakan modal awal sebesar Rp 6.500.000. pada hari pertama berjualan, ia memperoleh keuntungan sebesar Rp 3.500.00. akan tetapi, pada hari esoknya ia justru

mengalami kerugian sebesar Rp 1.500.000. maka, untuk mengembalikan modal awal ia harus mendapatkan keuntungan sebesar.....

Penyelesaian:

Dik: modal awal = Rp 6.500.000

Keuntungan hari ke 1 = Rp 3.500.000

Keuntungan hari ke 2 = Rp 1.500.000

Jawab:

Rp 3.500.000 - Rp 1.500.000

= Rp 2.000.000

Jadi untuk mengembalikan modal pak abdul membutuhkan

Rp 6.500.000 - Rp 2.000.000

= Rp 4.500.000

- e. Ada sebuah ruangan yang memiliki suhu 15°C . Beberapa menit kemudian, suhu diruangan tersebut naik menjadi 45°C . Maka kenaikan suhu yang terjadi di ruangan tersebut adalah?

Dik:

Suhu awal = 15°C

Suhu akhir = 45°C

Dit: kenaikan suhu ...?

Jawab:

Kenaikan suhu : suhu akhir – suhu awal

$45^{\circ}\text{C} - 15^{\circ}\text{C}$

= 30°C

d. Perkalian

1. -5×27

$= -135$

2. $-32 \times (-14)$

$= 448$

3. $4 \times (4 \times 7)$

$= 4 \times (28)$

$= 112$

4. Pak Ari membeli beberapa pensil. Setiap setengah lusin pensil dalam sebuah boks kecil. Jika Pak Ari membeli pensil sebanyak 25 boks kecil dan setiap pensil harganya Rp 800, maka harga pensil seluruhnya adalah

Penyelesaian :

Dik: $a = 6$ pensil

$b = 25$ boks

Dit: harga seluruh pensil ?

jawab :

$$a \times b = 6 \times 25$$

$$= 150$$

Harga 1 pensil = Rp 800

$$= \text{Rp } 800 \times 250$$

$$= \text{Rp } 200.000$$

$$12/4 = 3x$$

e. Pembagian

1. Suatu bilangan jika dikalikan 80 hasilnya adalah 7.200. jika bilangan yang sama dibagi dengan 6, maka hasilnya adalah

Jawab :

$$90 \times 80 = 7.200$$

$$90 : 6 = 15$$

2. Diketahui $x/y = 120$, maka hasil dari $x/4y$ adalah

Jawab :

$$\text{Dik : } x = 240, y = 2, \text{ maka } x : 4y = 240 : 4(2)$$

$$= 240 : 8$$

$$= 30$$

3. Jika dalam seminggu pak budi bisa menjual 490 potong ayam bakar, maka diperkirakan jumlah ayam potong yang berhasil dijual pak budi dalam sehari adalah

Jawab :

$$\text{Jika } x = 490, y = 7,$$

$$\text{Maka } 490 : 7 = 70$$

4. $-152 : 3$

$$= -50$$

5. $(-70 : 2) : -5$

$$= -35 : -5$$

$$= 7$$

G. Penelitian yang Relevan

Pembelajaran dengan menggunakan media permainan Ular Tangga cukup banyak digunakan dalam penelitian pendidikan.

1. Penelitian yang dilakukan oleh Wegig Satwada (2010), dengan judul penerapan model pembelajaran Kreatif Probelem Solving(CPS) berbantuan media permainan Ular Tangga untuk meningkatkan hasil belajar Siswa kelas VII SMP Negeri 22 Semarang pada materi pokok Segi empat menyebutkan bahwa nilai rata-rata pda Siklus 1 68,8% dan pada Siklus 2 mengalami kenaikan 75,1%. Persentase ketuntasan hasil belajar Siswa pada Siklus 1 adalah 80% dan siklus 2 mengalami kenaikan 90,32%, sedangkan persentase keaktifan Siswa pada akhir Siklus 1 80,56% dan pada akhir Siklus 2 menjadi 90,28%. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan Kreatif Problem Solving dengan bantuan media permainan ular tangga dapat meningkatkan hasil belajar dan aktivitas siswa SMP Negeri 22 Semarang.
2. Penelitian lain yang dilakukan oleh Alexander (2012), menunjukkan bahwa pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan media permainan Ular Tangga mampu meningkatkan aktivitas dan hasil belajar Peserta didik dalam mata pelajaran Biologi materi Filumkordata kelas X f SMA Negeri Yogyakarta. Hasil dari penelitian ini yaitu pembelajaran dengan menggunakan media edukasi Ular Tangga dapat meningkatkan hasil belajar Peserta didik, menunjukkan keaktifan Peserta didik dalam proses pembelajaran, serta memotivasi Peserta didik dalam belajar. Hasil

belajar Peserta didik meningkat dari 80,56% pada siklus 1, menjadi 93,78% pada siklus 2, sedangkan keaktifan Peserta didik meningkat dari 86,2 % pada siklus 1 menjadi 96,5% pada siklus .

Jadi dapat disimpulkan bahwa penggunaan media permainan Ular Tangga dalam pembelajaran Matematika dapat meningkatkan hasilbelajar matematika Siswa.

H. Kerangka Berfikir

Media dalam kegiatan belajar mengajar merupakan salah satu hal yang sangat diperlukan yang digunakan saat ini. Dengan bantuan media tersebut, pembelajaran yang diharapkan baik, cepat, dan tepat akan terwujud. Melihat saat ini tidak sedikit jumlah para Guru yang masih belum menggunakan media dalam kegiatan mengajar dan pembelajarannya. Hal tersebut menyebabkan proses waktu yang lama dalam memahami materi pada Siswanya. Selain itu proses yang cukup membosankan, jenuh, dan tidak menyenangkan dalam belajar bagi para Siswa.

Dengan bantuan media dalam kegiatan belajar-mengajar, tentunya hasil dari proses tersebut akan berjalan lebih baik dibandingkan dengan yang tidak menggunakan media. Selain itu dalam proses belajar pun Siswa akan lebih tertarik, menghilangkan rasa mengantuk, bahkan senang dengan kegiatan belajar yang memiliki cara mengajar seperti itu, dibandingkan dengan mereka belajar yang dimana Guru mereka hanya menggunakan metode lama, (seperti metode ceramah).

Bilangan bulat merupakan suatu materi dalam matematika yang membahas tentang Operasi hitung Bilangan Bulat seperti penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian. Di dalam materi ini banyak terdapat konsep-konsep yang membutuhkan pemahaman yang tepat.

Keberhasilan kegiatan pembelajaran dipengaruhi oleh 2 faktor, yaitu faktor intern dan faktor ekstern. Yang termasuk faktor intern antara lain aktivitas yang baik dalam kegiatan belajar. Aktivitas Peserta didik dalam kegiatan pembelajaran seperti didik aktif dalam bertanya, berdiskusi untuk memecahkan masalah serta mengemukakan pendapat dari hasil diskusi. Yang termasuk faktor ekstern adalah penggunaan media permainan di dalam pembelajaran.

Dari hasil penelitian yang dilakukan oleh Alexander (2012), dengan menggunakan media permainan Ular Tangga maka dapat dikatakan mampu dalam meningkatkan hasil belajar Matematika materi Bilangan Bulat. Maka peneliti menggunakan media permainan Ular Tangga karena media permainan ini berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran. Berdasarkan penelitian Relevan terlihat bahwa media permainan Ular Tangga dapat berpengaruh terhadap hasil belajar Siswa.

BAB III METODE PENELITIAN

A. Lokasi dan Waktu Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Tempat yang dijadikan untuk pelaksanaan penelitian ini bertempat di SMP PAB 9 Klambir V yang terletak di Pasar II Klambir V.

2. Waktu Penelitian

Waktu yang digunakan dalam pelaksanaan penelitian ini adalah pada Semester ganjil Tahun Pelajaran 2019/2020.

B. Subjek dan Objek

1. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah Siswa kelas VII SMP PAB 9 Klambir V, kota Medan yang terdiri dari 32 Siswa.

2. Objek Penelitian

Objek pada penelitian ini yaitu Penggunaan media permainan Ular Tangga untuk meningkatkan Hasil Belajar pada Siswa SMP PAB 9 Klambir V.

C. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang ingin peneliti gunakan pada penelitian Tindakan Kelas. Dalam penelitian ini Peneliti menggunakan analisis hasil secara kuantitatif. Data kuantitatif adalah data yang berupa angka-angka yang tersusun sebagai dasar analisis, sebagai alat untuk mengumpulkan data berupa skor aktivitas belajar dan

aktivitas belajar dan skor hasil belajar setelah melaksanakan proses pembelajaran dengan menggunakan media edukasi permainan Ular Tangga (Sugiono, 2010).

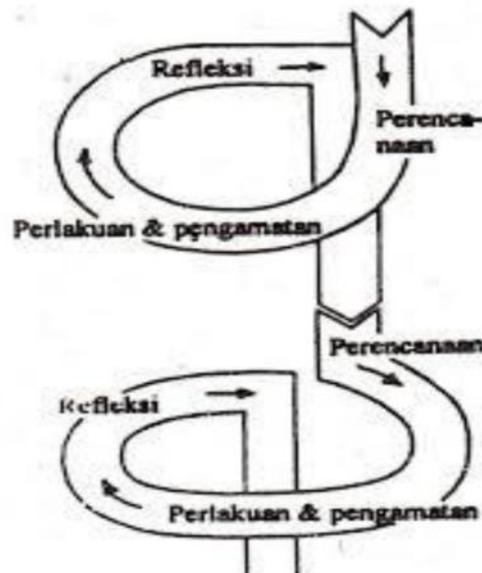
PTK umumnya dilakukan oleh Guru bekerja sama dengan Peneliti atau ia sendiri sebagai Guru berperan ganda melakukan penelitian individu di kelas, di sekolah dan atau di tempat Ia mengajar untuk tujuan penyempurnaan atau peningkatan proses pembelajaran.

Fokus dari PTK terletak pada tindakan-tindakan alternatif yang direncanakan oleh pendidik, kemudian dicobakan dan kemudian dievaluasi apakah tindakan tersebut dapat membantu menyelesaikan masalah pembelajaran yang dialami oleh Pendidik. Penelitian ini dilakukan untuk memberikan tindakan pada Siswa kelas VII SMP PAB 9 Klambir V sebagai upaya untuk meningkatkan hasil belajar Siswa dalam mata pelajaran Matematika dengan menggunakan permainan Ular Tangga melalui model Edutainment. Penelitian ini diharapkan dapat membantu Guru untuk memecahkan masalah pembelajaran berupa hasil belajar Siswa yang rendah.

D. Desain Penelitian

Desain penelitian yang akan dikembangkan dalam penelitian tindakan kelas ini adalah desain penelitian model Kemmis dan Mc Taggart yang dikutip oleh Wijaya Kusumah (2001: 21). Dalam PTK model Kemmis dan Mc Taggart digambarkan bahwa penelitian tindakan dilaksanakan melalui beberapa siklus, dan tiap siklus terdiri dari empat tahapan. Berikut ini adalah gambar siklus

tindakan kelas model Kemmis dan Mc Taggart yang digunakan dalam penelitian ini :



Gambar 3.1 Model PTK Kemmis & Mc Taggart
(Wijaya Kusumah, 2010: 21)

Keterangan :

1. Perencanaan (*planning*)

Dalam tahap perencanaan peneliti menyusun sebuah rancangan kegiatan. Agar dapat mudah dipahami maka peneliti membuat semacam panduan yang menggambarkan apa yang harus dilakukan, kapan kegiatan dilakukan, tempat kegiatan dilakukan, peralatan dan sarana yang diperlukan, dan tindak lanjutnya jika kegiatan sudah selesai.

2. Tindakan (*acting*)

Pelaksanaan yang merupakan implementasi atau penerapan isi rancangan yaitu melakukan tindakan kelas. Dalam pelaksanaan Guru dan Peneliti harus

memperhatikan hal-hal seperti : (a) apakah ada kesesuaian antara pelaksanaan dengan perencanaan, (b) apakah proses tindakan yang dilakukan Siswa cukup lancar, (c) bagaimanakah situasi proses tindakan, (d) apakah Siswa melaksanakan dengan bersemangat, (e) bagaimanakah hasil keseluruhan dari tindakan itu.

3. Pengamatan (*observing*)

Dalam tahap pengamatan Peneliti akan mencatat setiap hal yang terjadi selama tahap tindakan berlangsung. Hal-hal yang diamati adalah hal-hal yang sudah disebutkan dalam pelaksanaan. Catatan tersebut nantinya akan digunakan sebagai data akurat untuk memperbaiki siklus berikutnya.

4. Refleksi

Refleksi yang akan menjadi dasar dalam menyusun tahap perencanaan untuk siklus berikutnya.

E. Rencana Pratindakan

Pratindakan dilakukan untuk mendukung pelaksanaan tindakan agar dapat berjalan dengan lancar dan sesuai dengan tujuan yang diinginkan. Adapun hal-hal yang dilakukan pada rencana pratindakan sebagai berikut:

1. Peneliti menyebarkan Tes *pree-test* untuk mengukur hasil belajar Matematika Siswa serta untuk mengetahui seberapa besar tingkat hasil belajar Siswa kelas VII SMP PAB 9 Klambir V terhadap mata pelajaran Matematika.
2. Peneliti melakukan latihan bersama Guru tentang implementasi permainan Ular Tangga dalam pelajaran Matematika. Latihan dilakukan secara

intensif dua kali dalam satu minggu sesuai dengan waktu yang disepakati bersama Guru.

3. Peneliti mempersiapkan Tes *post-test* untuk pengukuran hasil belajar.

F. Rencana Tindakan

Penelitian tindakan kelas ini akan dilaksanakan dengan prosedur sebagai berikut :

1. Siklus pertama
 - a. Perencanaan
 1. Pada tahap ini beberapa hal yang dilakukan adalah sebagai berikut :
Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).
 2. Menyiapkan materi untuk siklus 1.
 3. Membentuk kelompok bermain Ular Tangga.
 4. Satu atau dua hari sebelum pembelajaran, siswa mempelajari materi Bilangan Bulat.
 5. Menyiapkan pertanyaan untuk kuis permainan Ular Tangga.
 6. Menjelaskan kepada Guru mengenai operasional permainan Ular Tangga.
 - b. Tindakan
Tindakan yang akan dilakukan dalam siklus pertama sebagai berikut:
 1. Guru mengkondisikan ruang kelas dan menyiapkan papan Ular Tangga yang akan digunakan untuk permainan.

2. Guru mengkondisikan Siswa untuk duduk bersama kelompoknya dimana empat kelompok masing-masing dan tiap kelompok terdiri dari 8 Siswa.
3. Guru memberikan penjelasan singkat kepada Siswa tentang materi dan peraturan permainan Ular Tangga.
4. Tiap kelompok mewakilkan 1 Siswa untuk bermain dimana delapan Siswa harus ikut bermain secara bergiliran.
5. Semua perwakilan kelompok memulai permainan ketika Guru telah memberikan aba-aba. Setiap Siswa meletakkan bidaknya pada petak nomor 1.
6. Siswa melaksanakan permainan Ular Tangga sesuai dengan peraturan berikut:
 - a) Siswa yang mendapatkan angka 6 dari dadu, maka ia mendapat giliran sekali lagi.
 - b) Siswa yang bidaknya berada pada petak yang bergambar kaki tangga, maka bidak tersebut langsung naik ke petak yang bergambar puncak tangga tersebut
 - c) Siswa yang bidaknya berada pada petak yang bergambar ekor ular, maka bidak tersebut harus turun sampai pada petak yang ditunjuk oleh kepala ular tersebut.
 - d) Siswa menjawab kuis dari teman pada giliran berikutnya sesuai nomor petak tempat bidak tersebut berhenti pada suatu petak yang tidak bergambar kaki tangga atau tidak bergambar ekor ular.

- e) Siswa yang menjawab pertanyaan dengan benar dapat melanjutkan permainan.
- f) Permainan dihentikan jika dalam kelompok tersebut terdapat pemain yang pertama mencapai petak nomor 100. Pemenang permainan tersebut adalah Siswa yang mencapai petak nomor 100.

c. Observasi

Observasi dilaksanakan bersama dengan pelaksanaan tindakan menggunakan lembar observasi. Aspek-aspek yang diamati meliputi perilaku Siswa selama proses pembelajaran. Data observasi dapat dilihat dari keberhasilan penerapan permainan Ular Tangga yang dapat dilihat dari aktivitas Siswa dalam melaksanakan permainan Ular Tangga sesuai dengan prosedur permainan Ular Tangga yang telah ditetapkan.

d. Refleksi

Refleksi dimaksudkan untuk mencari kemungkinan penyebab hambatan dari pelaksanaan tindakan. Selanjutnya dilakukan evaluasi sebagai acuan perbaikan untuk menyempurnakan tindakan siklus berikutnya. Data tes *pree-test* pada siklus 1 digunakan sebagai pembandingan terhadap data hasil tes *pree-test* pratindakan dalam hal tingkat hasil belajar Siswa. Refleksi pada tindakan pertama ini akan digunakan untuk melakukan perbaikan pada tindakan siklus yang kedua dan selanjutnya jika masih diperlukan.

G. Teknik Pengumpulan Data

Terdapat dua hal utama yang mempengaruhi kualitas data hasil penelitian, yaitu kualitas instrumen penelitian dan kualitas pengumpulan data. Kualitas pengumpulan data berkenaan dengan ketepatan cara-cara yang digunakan untuk mengumpulkan data. Sesuai dengan hal tersebut maka jenis alat pengumpulan data yang diperlukan dalam PTK harus diuraikan dengan jelas.

Dalam penelitian tindakan kelas ini peneliti menggunakan dua teknik pengumpulan data yaitu tes dan observasi.

1. Tes

Tes ialah seperangkat rangsangan (Stimulasi) yang diberikan kepada Seseorang dengan maksud untuk mendapat jawaban yang dapat dijadikan dasar bagi penetapan skor angka. Tes yang dilakukan berupa tes awal (*pre-test*) dan tes akhir (*post-test*). Tes awal (*pretest*) diberikan sebelum perlakuan sedangkan tes akhir (*post-test*) diberikan sesudah perlakuan. Tes yang diberikan berupa tes objektif (dalam bentuk uraian).

2. Observasi

Arifin (2011) observasi adalah suatu proses pengamatan dan pencatatan secara sistematis, logis, objektif, dan rasional mengenai berbagai fenomena baik dalam situasi yang sebenarnya maupun dalam situasi buatan untuk mencapai tujuan tertentu.

H. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengumpulkan data agar lebih mudah mengolahnya dan hasilnya lebih lengkap, dan sistematis. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu instrumen lembar Tes (*pree-test* dan *posttest*) dan observasi

1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Siklus I dan Siklus II

Rencana pelaksanaan Pembelajaran (RPP) berisi gambaran secara menyeluruh dari materi yang ingin disampaikan dalam pembelajaran di kelas agar lebih efektif dan efisien.

2. Lembar Tes

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu instrumen tes, tujuannya untuk melihat hasil belajar matematika Siswa sebagai hasil penggunaan media permainan Ular tangga. Tes hasil belajar Siswa akan diteliti dengan menggunakan instrumen tes berupa uraian berdasarkan kisi-kisi tes hasil belajar matematika seperti pada tabel 3.1 berikut:

Tabel 3.1
Kisi-kisi tes Hasil belajar matematika

Indikator Hasil belajar	Taksonomi Bloom			Nomor soal	Jumlah skor
	C1	C2	C3		
1. Menyatakan suatu bilangan bulat dari kehidupan sehari-hari	✓			1,4	20
2. Memberi penjelasan tentang suatu bilangan bulat menggunakan garis bilangan		✓		2	10

3. Menyatakan model matematika kedalam soal cerita	✓			3,5,7,9,10	50
4. Menyusun pertanyaan tentang operasi hitung operasi bilangan bulat			✓	6,8	20
Jumlah soal				10	100

3. Lembar observasi

Peneliti menggunakan metode ini untuk memperoleh data tentang kegiatan Peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Penilaian ini dilakukan untuk mengukur nilai afektif Peserta didik secara berkelompok. Observasi dilakukan dengan bantuan Guru sebagai observer. Dimana Guru yang memberi nilai kepada setiap Kelompok pada tiap siklus.

I. Teknis Analisis Data

1. Test

Test yang digunakan dalam pengambilan data kuantitatif berupa soal-soal esai dengan menggunakan Bank soal. Hasil test yang dianalisis adalah hasil *post-test* di akhir siklus I dan *post-test* di akhir siklus II. Yang dilakukan untuk memperoleh hasilnya adalah sebagai berikut:

a. Penentuan skor

Skor yang akan diberikan sesuai dengan ketentuan penilaian yang telah dibuat

b. Penentuan Nilai

Hasil dari penskoran yang diperoleh Peserta didik akan dinilai dengan kategori nilai 10-100.

c. Penentuan rata-rata

$$\bar{X} = \frac{\sum x}{\sum N} \times 100\% \quad (\text{Arikunto 2007: 264})$$

Keterangan :

$$\bar{X} = \text{nilai rata - rata}$$

$\sum x$ = jumlah semua nilai Siswa

$\sum N$ = jumlah Siswa yang mengikuti tes

2. Ketuntasan Belajar

a. Ketuntasan belajar secara individu digunakan rumus :

$$KB = \frac{T}{T_1} \times 100\%$$

Keterangan :

KB : Ketuntasan Belajar

T : Jumlah skor yang diperoleh Siswa

T_1 : jumlah skor total

Setiap Siswa dikatakan tuntas belajar apabila skor mencapai batas KKM yaitu $\geq 75\%$

b. Ketuntasan Belajar secara Klasikal digunakan rumus:

$$P = \frac{\text{jumlah siswa yang mendapat nilai } \geq 75\%}{\text{siswa mengikuti tes}} \times 100\%$$

(Agung Purwoko,2001:130)

Keterangan :

PKK : Persentase Ketuntasan belajar klasikal

Kriteria ketuntasan belajar secara klasikal adalah apabila mencapai 85% ketuntasan Siswa di dalam kelas.

3. Menghitung Persentase Kelompok

$$\text{persentase per – Kelompok} : \frac{\text{jumlah skor yang didapat}}{\text{jumlah Skor maksimal}} \times 100\%$$

(Purwanto 2008 : 102)

Pedoman dalam menentukan kategori hasil observasi Peserta didik sebagai berikut:

Tabel 3.2
panduan skoring Lembar Observasi

83% -100%	Sangat Baik
73% -82%	Baik
53% -62%	Cukup
43% -52%	Kurang
33% -42%	Sangat Kurang

J. Indikator Keberhasilan Penelitian

Keberhasilan penelitian ini dapat diukur dengan hasil belajar Siswa yang terdiri dari dua aspek yaitu aspek kognitif dan aspek afektif yang akan dijelaskan pada tabel dibawah ini :

Tabel 3.3
Indikator Keberhasilan Penelitian

Aspek	Sumber Data	Ketercapaian
Hasil Belajar Aspek Kognitif	Hasil <i>Post-Test</i> I Dan <i>Post-Test</i> II	Lebih Dari 75 % Peserta Didik Memiliki Nilai > 75
Hasil Belajar Aspek Afektif	Rata-Rata Persentase Hasil Observasi Pada Siklusa I Dan Siklus II	80 % Peserta Didik Memiliki Hasil Belajar Aspek Afektif Yang Termasuk Kategori Baik

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini dideskripsikan berdasarkan permasalahan yang dikemukakan dalam rumusan masalah, yaitu tentang penggunaan media permainan Ular Tangga untuk meningkatkan hasil belajar Peserta didik kelas VII SMP PAB 9 Klambir V Pada materi Bilangan Bulat. Penelitian ini dimulai tanggal 7 Agustus 2019 dan dilaksanakan dalam dua siklus yang terdiri dari 6 pertemuan. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar pada ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Untuk peningkatan hasil belajar Peserta didik dilihat dari hasil *post-test* yang dilakukan di akhir siklus. Masing-masing siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Data hasil penelitian diperoleh berdasarkan jumlah Peserta didik kelas VII-2 yang mengikuti semua proses pembelajaran yaitu 32 Peserta didik dan dianalisa yaitu data mengenai hasil belajar pada materi Bilangan Bulat dan keaktifan Peserta didik dalam pembelajaran setelah dilakukannya penggunaan media permainan Ular Tangga dalam proses pembelajaran berlangsung. Berikut ini adalah jadwal pelaksanaan penelitian yang akan dilakukan di sekolah selama pelaksanaan penelitian berlangsung. Jadwal pelaksanaan yang akan dilakukan antara lain:

Tabel 4.1
Jadwal Pelaksanaan Penelitian

No	Hari	Tanggal	Kegiatan	Jam Pelajaran
1	Rabu	7 Agustus 2019	Siklus 1 pertemuan 1	1-2 (07.30- 08-50)
2	Jumat	9 Agustus 2019	Siklus 1 pertemuan 2	1-2 (07.30- 08-50)
3	Senin	12 Agustus 2019	Siklus 1 pertemuan 3	3 (08.50 – 09.30)
4	Rabu	14 Agustus 2019	Siklus II pertemuan 1V	1-2 (07.30- 08-50)
5	Jumat	23 Agustus 2019	Siklus II pertemuan V	1-2 (07.30- 08-50)
6	Senin	26 Agustus 2019	Siklus II pertemuan VI	3 (08.50 – 09.30)

B. Hasil Penelitian

1. Hasil Siklus I

Untuk pelaksanaan siklus I dilakukan sebanyak 3 kali pertemuan.

Adapun pelaksanaan siklus I adalah sebagai berikut :

- a. Jalan pembelajaran:
 1. Perencanaan
 - a) Membuat silabus dan RPP Siklus 1
 - b) Membuat lembar observasi keaktifan Peserta didik
 - c) Membuat media permainan Ular Tangga dan membuat soal-soal yang berkaitan dengan materi Bilangan Bulat
 - d) Membuat soal *pree-test* siklus I

2. Pelaksanaan

Dalam pelaksanaan pembelajaran, peneliti dibantu 1 Guru untuk membantu dalam melaksanakan observasi tiap Kelompok.

Berikut ini adalah pembelajaran yang dilaksanakan pada Siklus I:

1. Kegiatan awal pembelajaran

a) Mengkondisikan kelas apakah keadaan kelas sudah siap untuk dilaksanakannya pembelajaran. Sebelum dilakukannya pembelajaran peneliti menunjuk ketua kelas untuk memimpin berdoa sebelum memulai pelajaran serta membantu mengingat kembali pelajaran yang telah lewat dengan cara memberikan soal pretest

b) Absensi

Setelah selesai berdoa peneliti mengabsen kehadiran Peserta didik saat pembelajaran

c) Apersepsi

Kegiatan ini dilakukan oleh peneliti untuk mengajak Peserta didik untuk masuk kedalam pembelajaran. Apersepsi ini dilakukan peneliti dengan memperlihatkan media permainan Ular Tangga dan bertanya siapakah yang masih ingat permainan Ular Tangga kemudin Peneliti mengajak Peserta didik untuk masuk ke dalam inti pembelajaran.

2. Kegiatan Inti Pembelajaran

Di dalam pelaksanaannya, pembelajaran diawali dengan memberikan permuatan pengetahuan terkait pengetahuan Peserta didik terhadap materi Bilangan Bulat dengan tahapan sebagai Berikut:

- a. Pertemuan I diadakan pada hari Rabu pada 7 Agustus 2019 jalannya pembelajaran sebagai berikut:
- a) Peneliti memberikan informasi kepada Peserta didik dalam pembelajaran untuk mengidentifikasi materi tentang pengertian Bilangan Bulat
 - b) Peneliti membagikan lembar *pre-test* kepada masing-masing Peserta didik
 - c) Setelah Peserta didik mengidentifikasi, peneliti membimbing Peserta didik untuk menyebutkan hasil dari mengidentifikasi pengertian Bilangan bulat, operasi Bilangan Bulat dan cara membandingkan dan mengurutkan Bilangan Bulat
 - d) Peneliti memberikan lembar *pre-test* kepada masing-masing Peserta didik
 - e) Peneliti memberi waktu Peserta didik mengerjakannya
 - f) Peneliti mengumpulkan lembar *pre-test* Peserta didik

Tabel 4.2
***Pre-test* Peserta didik siklus I**

No	Hasil Belajar	Hasil
1	Nilai Rata-rata	53,63%
2	Nilai Tertinggi	69
3	Nilai Terendah	34
4	Jumlah Peserta didik yang mencapai KKM	-
5	Jumlah Peserta didik yang tidak mencapai KKM	32
6	Persentase Peserta didik yang mencapai KKM	-
7	Persentase Peserta didik yang tidak mencapai KKM	100 %

Hasil nilai *pree-test* pada siklus I terdapat pada tabel 4.2 tersebut nilai *pree-test* yang didapat Peserta didik kelas VII-2 yaitu yang mendapat nilai di atas KKM terdapat 0 peserta didik dengan persentase sebesar 0, dan 32 Peserta didik mendapat nilai di bawah KKM dengan persentase 100%. Skor rata-rata *pree-test* peserta didik pada siklus I yaitu 53,63 %.

- b. Pertemuan II diadakan pada hari 9 Agustus 2019. Jalannya pembelajaran adalah sebagai berikut:
 - a) Pada pelaksanaan pembelajaran pertemuan kedua yaitu diawali dengan Guru menampilkan media permainan Ular Tangga tentang Bilangan Bulat, kemudian Peserta didik diminta untuk mengidentifikasi permainan Ular Tangga tersebut.
 - b) Setelah Peserta didik mengidentifikasi permainan Ular Tangga yang telah ditunjukkan, perwakilan kelas (5-7 Peserta didik) mempresentasikan hasil dari mengidentifikasi permainan Ular Tangga tersebut.
 - c) Dilanjutkan dengan membagi Peserta didik dalam 4 kelompok besar yang terdiri dari 8 Orang (Peneliti yang menentukan anggota Kelompoknya)
 - d) Setelah terbentuk 4 Kelompok, maka Peneliti menjelaskan kepada Peserta didik tentang peraturan permainan Ular Tangga
 - e) Pada setiap Kelompok diberi kesempatan untuk bertanya jika belum memahami tentang peraturan permainan Ular Tangga selanjutnya

Peneliti meminta Peserta didik secara bergantian memainkan permainan Ular Tangga dari tiap kelompok.

c. Apresiasi

Pada setiap pertemuan, Peneliti memberikan apresiasi terkait pengetahuan dan ketelitian Peserta didik dalam bermain Ular tangga serta peneliti memberi poin bagi Peserta didik yang menjawab kartu soal dengan benar.

3. Kegiatan Akhir Pembelajaran

Pada akhir pembelajaran Siklus I pertemuan II Peneliti melakukan klarifikasi materi yang belum di mengerti Peserta didik dan menyimpulkan pembelajaran yang telah dilaksanakan sedangkan pada siklus I pada pertemuan II Peneliti melanjutkan materi yang akan dipelajari selanjutnya. Pada siklus I pertemuan III peneliti melakukan refleksi dan memberikan test berupa *post-test* di siklus I pertemuan III untuk menggali pengetahuan Peserta didik setelah melaksanakan proses pembelajaran.

d. Hasil penilaian *Post-test* siklus I

Tabel 4.3
Hasil Belajar (*Post-test*) Peserta didik siklus I

No	Hasil Belajar	Hasil
1	Nilai Rata-rata	70,92%
2	Nilai Tertinggi	85
3	Nilai Terendah	50
4	Jumlah Peserta didik yang mencapai KKM	11
5	Jumlah Peserta didik yang tidak mencapai KKM	21
6	Persentase Peserta didik yang mencapai KKM	34 %
7	Persentase Peserta didik yang tidak mencapai KKM	66 %

Hasil nilai *post-test* pada siklus I terdapat pada tabel 4.3 berdasarkan data tersebut nilai *post-test* yang didapat peserta didik kelas VII-2 yaitu yang mendapat nilai di atas KKM terdapat 11 Peserta didik dengan persentase sebesar 34%, dan 21 Peserta didik mendapat nilai di bawah KKM dengan persentase 66%. Skor rata-rata *post-test* Peserta didik pada siklus I yaitu 70,92%.

e. Observasi

Hasil observasi aktivitas Peserta didik siklus I adalah Peneliti membagikan lembar Observasi kepada Guru kelas yang berlaku sebagai Observer. Observasi dilakukan pada setiap kelompok, setiap Observer bertugas mengobservasi tentang keaktifan dalam diskusi, keaktifan bertanya, dan keaktifan menjawab pertanyaan. Berdasarkan skala penilaian yang telah dibuat tersebut akan memperoleh nilai maksimal 75. Pada siklus I terdapat III kali pertemuan, pada saat diadakan permainan Ular Tangga, maka setiap Kelompok di nilai dengan lembar observasi meliputi penilaian saat Peserta didik melakukan permainan Ular Tangga pada saat pembelajaran. Secara keseluruhan didapat penilaian dari Observer terkait keaktifan Peserta didik dalam kelompok siklus I, diperoleh data yang sudah dilampirkan pada tabel 4.4

Tabel 4.4
Hasil Observasi keaktifan peserta didik pada siklus I

No	Nama Kelompok	Skor	Kategori	Persentase kelompok
1	Kelompok 1	87	Sangat Baik	$\frac{1+3}{4} \times 100 \%$
2	Kelompok 2	92	Sangat Baik	
3	Kelompok 3	82	Sangat Baik	
4	Kelompok 4	79	Baik	

Dari tabel di atas keaktifan Peserta didik didalam kelompok menunjukkan bahwa pada siklus I pertemuan III Memiliki tingkat aktifitas Siswa dengan kategori sangat baik yaitu hampir disemua kelompok. Dengan digunakan media Permainan Ular Tangga membuat Peserta didik menjadi lebih aktif untuk melaksanakan pembelajaran lewat diskusi Kelompok. Pada siklus I di pertemuan III, terlihat aktifitas Peserta didik dalam kelompok yaitu 3 kelompok yang mendapatkan kategori sangat baik dan 1 kelompok mendapat kategori baik.

f. Refleksi

Penelitian tindakan kelas pada siklus I pertemuan I, II, dan III telah dilaksanakan dengan baik. Penelitian melakukan refleksi terhadap pembelajaran setelah siklus I. dari hasil *post-test* Peserta didik telah diketahui hasil persentase dengan kategori cukup 71% Peserta didik yang hasil belajar pembelajaran Matematika kurang dalam pemahaman penyelesaian pengerjaan soal yang diberikan Guru. Rendahnya hasil belajar Peserta didik tersebut ditunjukkan oleh kurangnya keaktifan Peserta didik dalam melakukan diskusi atau menanggapi pertanyaan yang diberikan Guru.

Disamping adanya kekurangan dalam pelaksanaan permainan Ular Tangga, ada juga kelebihan yang didapatkan dalam permainan yang dilaksanakan pada proses pembelajaran, yaitu dimana observer mengatakan bahwa Peserta didik merasa senang dan mudah dalam memahami serta mempelajari pelajaran Matematika dengan adanya media Permainan Ular Tangga.

Hasil refleksi pada siklus I dapat menjadi bahan perbaikan bagi siklus berikutnya. Kekurangan yang terdapat pada siklus I pertemuann III dapat

dijadikan acuan bagi peneliti untuk memperbaiki siklus II pada pertemuan IV, dengan gambaran peneliti menjelaskan lebih mendalam lagi tentang peraturan dan tata cara permainan ular Tangga sebelum permainan dilaksanakan, kelompok bermain dipilih oleh Peneliti dengan kemampuan yang tinggi dengan kemampuan yang rendah agar dapat melihat perubahan perbedaan pada siklus I pertemuan III dengan siklus II pertemuan IV. Peneliti berharap dalam penjelasan dapat diberikan secara detail agar Peserta didik tidak kebingungan cara bermain Ular Tangga tersebut dan dapat memahami materi yang telah diberikan yaitu matri Bilangan Bulat.

2. Hasil Siklus II

a. Perencanaan

1. Membuat silabus dan RPP Siklus II
2. Membuat lembar observasi keaktifan Peserta didik
3. Membuat media permainan Ular Tangga dan membuat soal-soal yang berkaitan dengan materi Bilangan Bulat

b. Membuat Soal kuis Pelaksanaan

Dalam pelaksanaan pembelajaran pada siklus II, Peneliti melakukan perbaikan kekurangan yang terjadi pada siklus I. Adapun prosedur yang akan dilaksanakan adalah sebagai berikut:

1. Kegiatan Awal Pembelajaran
 - a. Mengkondisikan kelas apakah keadaan kelas sudah siap untuk dilaksanakannya pembelajaran. Sebelum dilakukannya pembelajaran,

peneliti menunjuk Ketua kelas untuk memimpin berdoa sebelum memulai pelajaran serta membantu mengingat kembali pelajaran yang telah lewat dengan cara memberikan soal *pree-test*

b. Absensi

Setelah selesai berdoa peneliti mengabsen kehadiran Peserta didik saat pembelajaran

c. Apersepsi

Kegiatan ini dilakukan oleh Peneliti untuk mengajak Peserta didik untuk masuk kedalam pembelajaran. Apersepsi ini dilakukan Peneliti dengan memperlihatkan media permainan Ular Tangga dan bertanya siapakah yang masih ingat permainan Ular Tangga kemudian Peneliti mengajak Peserta didik untuk masuk ke dalam inti pembelajaran.

2. Kegiatan Inti Pembelajaran

Di dalam pelaksanaannya, pembelajaran diawali dengan memberikan permuatan pengetahuan terkait pengetahuan Peserta didik terhadap materi Bilangan Bulat dengan tahapan sebagai Berikut:

a. Pertemuan IV

Pertemuan IV diadakan pada hari rabu tanggal 14 Agustus 2019 jalannya pembelajaran adalah sebagai berikut:

- 1) Peneliti memberikan eksplorasi pembelajaran untuk mengidentifikasi materi tentang Operasi Bilangan Bulat, dan sifat-sifat Operasi Bilangan Bulat

- 2) Setelah Peserta didik mengidentifikasi, Peneliti membimbing Peserta didik untuk mempresentasikan hasil dari mengidentifikasi materi tentang Operasi Bilangan Bulat, dan sifat-sifat Operasi Bilangan Bulat di depan kelas (perwakilan Peserta didik)
- 3) Memberikan lembar kuis kepada masing-masing Peserta didik

b. Pertemuan V

Pertemuan V diadakan pada hari jumat 23 Agustus 2019. Jalannya pembelajaran adalah sebagai berikut:

- 1) Pada pelaksanaan pembelajaran pertemuan kelima yaitu diawali dengan membagi Peserta didik, 4 Kelompok besar yang terdiri dari 8 Peserta didik (anggota Kelompok dipilih oleh Peneliti).
- 2) Setelah terbentuk 4 Kelompok, maka Peneliti menjelaskan kepada Peserta didik tentang peraturan permainan Ular Tangga pada masing-masing Kelompok.
- 3) Pada setiap Kelompok diberi kesempatan untuk bertanya jika belum memahami tentang peraturan permainan Ular Tangga selanjutnya Peneliti meminta Peserta didik secara bergantian memainkan permainan Ular Tangga dari perwakilan tiap Kelompok.

c. Apresiasi

Pada setiap pertemuan, Peneliti memberikan apresiasi terkait pengetahuan dan ketelitian Peserta didik dalam bermain Ular Tangga serta Peneliti memberi poin bagi Peserta didik yang menjawab kartu soal dengan benar.

Jika Peserta didik menjawab dengan benar kartu soal yang didapatkan maka mendapat 1 poin dan jika Peserta didik menjawab salah maka mendapat poin 0.

3. Kegiatan Akhir Pembelajaran

Pada akhir pembelajaran siklus II pertemuan V peneliti memberikan test berupa *post-test* disiklus II untuk menggali pengetahuan Peserta didik setelah dilaksanakan proses pembelajaran, sedangkan pada akhir siklus II pertemuan V materi yang belum di mengerti Peserta didik.

d. Hasil penilaian *Post-test* siklus II

Tabel 4.5
Hasil Belajar (*Post-test*) peserta didik siklus II

No	Hasil Belajar	Hasil
1	Nilai Rata-rata	81,5%
2	Nilai Tertinggi	91
3	Nilai Terendah	73
4	Jumlah Peserta didik yang mencapai KKM	29
5	Jumlah Peserta didik yang tidak mencapai KKM	3
6	Persentase Peserta didik yang mencapai KKM	91 %
7	Persentase Peserta didik yang tidak mencapai KKM	9 %

Hasil nilai *post-test* pada siklus II terdapat pada tabel 4.5 berdasarkan data tersebut nilai *post-test* yang didapat Peserta didik kelas VII-2 yaitu yang mendapat nilai di atas KKM terdapat 29 Peserta didik dengan persentase sebesar 91%, dan 3 Peserta didik mendapat nilai di bawah KKM dengan persentase 9 %. Skor rata-rata *post-test* Peserta didik pada siklus II yaitu 81,5%.

e. Observasi

Hasil observasi aktivitas Peserta didik siklus II adalah sebagai berikut:

Peneliti membagikan lembar Observasi kepada Guru kelas yang berlaku sebagai Observer. Observasi dilakukan pada setiap Kelompok, setiap Observer bertugas mengobservasi tentang keaktifan dalam diskusi, keaktifan bertanya, dan keaktifan menjawab pertanyaan. Berdasarkan skala penilaian yang telah dibuat tersebut akan memperoleh nilai maksimal 75. Pada siklus II terdapat III kali pertemuan, pada saat diadakan permainan Ular Tangga, maka setiap Kelompok di nilai dengan lembar observasi meliputi penilaian saat Peserta didik melakukan permainan Ular Tangga pada saat pembelajaran. Secara keseluruhan didapat penilaian dari Observer terkait keaktifan Peserta didik dalam Kelompok siklus II, diperoleh data yang sudah dilampirkan pada tabel 4.5.

Tabel 4.6
Hasil Observasi keaktifan peserta didik pada siklus II

No	Nama Kelompok	Skor	kategori	Persentase kelompok
1	Kelompok 1	92	Sangat Baik	$\frac{4}{4} \times 100\% = 100\%$
2	Kelompok 2	95	Sangat Baik	
3	Kelompok 3	90	Sangat Baik	
4	Kelompok 4	91	Sangat Baik	

Dari tabel di atas keaktifan Peserta didik didalam Kelompok menunjukkan bahwa pada siklus II pertemuan VI Memiliki tingkat aktifitas Siswa dengan kategori sangat baik yaitu hampir disemua Kelompok. Dengan digunakan media Permainan Ular Tangga membuat Peserta didik menjadi lebih aktif untuk melaksanakan pembelajaran lewat diskusi Kelompok. Pada siklus II di pertemuan

VI, terlihat aktifitas Peserta didik dalam Kelompok yaitu 4 Kelompok yang mendapatkan kategori sangat baik.

g. Refleksi

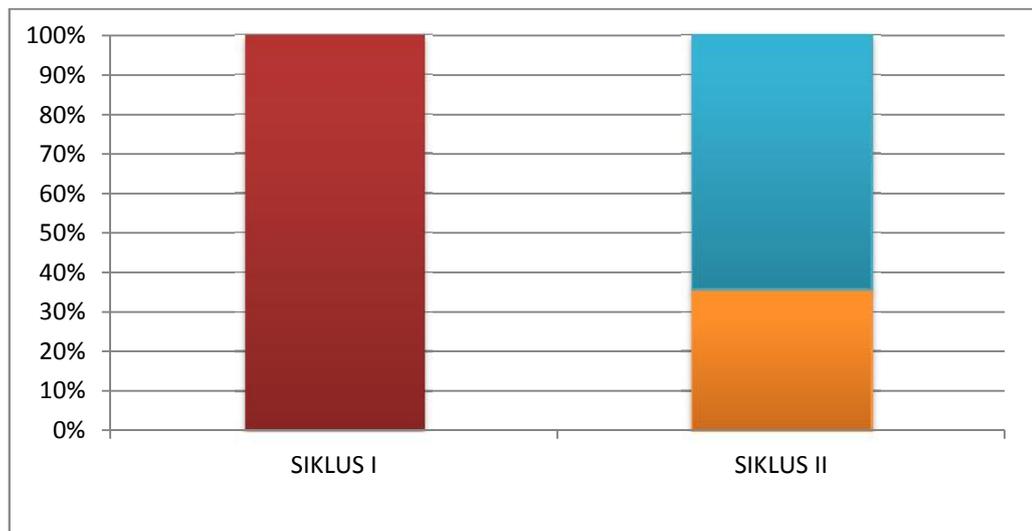
Setelah diadakan pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas pada Siklus II berjalan dengan baik dibandingkan dengan siklus I. Hal ini dibuktikan dengan hasil *post-test* Peserta didik siklus II lebih meningkat dibandingkan hasil *post-test* Peserta didik siklus I. dilihat dari hasil Observasi selama proses pembelajaran pada siklus II mengalami peningkatan yang awalnya pada siklus I pertemuan II terdapat 3 Kelompok yang mendapat kategori sangat baik dan 1 Kelompok mendapat kategori baik, kemudian di siklus II pertemuan V meningkatkan menjadi 6 Kelompok yang mendapatkan kategori sangat baik.

C. Pembahasan Hasil Penelitian

1. Hasil Belajar Peserta Didik

a. Aspek Afektif

Penilaian afektif Peserta didik didapat dari hasil observasi Peserta didik selama proses pembelajaran pada siklus I dan II. Berikut merupakan diagram hasil penilaian aspek afektif Peserta didik pada siklus I dan siklus II:



Gambar 4.1
persentase Aspek Afektif peserta didik siklus I dan II

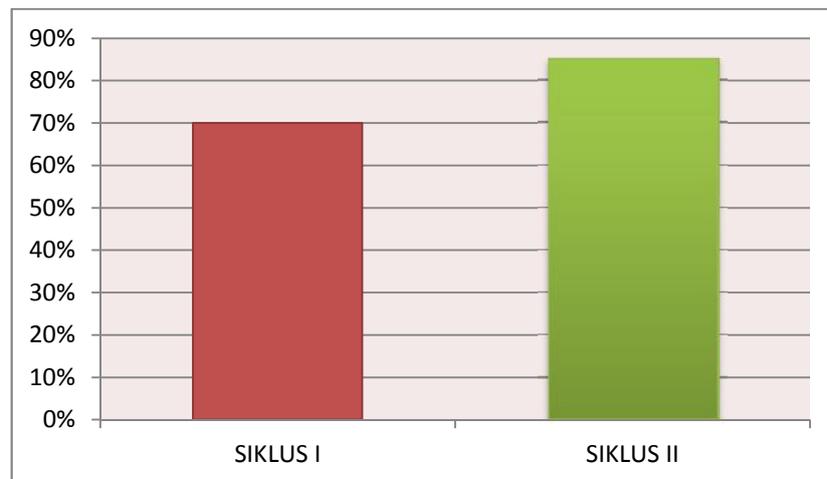
Keterangan :

- = siklus 1
- = siklus 2

Berdasarkan perhitungan hasil observasi yang telah dilakukan maka didapatkan hasil pada siklus I sebesar 100% nilai minimal baik, dengan hasil 3 kelompok mendapat kategori Sangat Baik dan 1 kelompok mendapat kategori baik, kemudian pada siklus II mendapat persentase 100% dengan hasil 4 kelompok mendapat kategori sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa terjadinya peningkatan keaktifan Peserta didik dalam proses pembelajaran.

a. Aspek kognitif

Penilaian hasil belajar aspek kognitif dilakukan dari hasil *post-test* I dan *post-test* II. Dari hasil perhitungan, Peserta didik mengalami peningkatan dalam hasil belajar pada siklus II. Berikut diagram hasil perbandingan hasil belajar Peserta didik pada Siklus I dan Siklus II.



Gambar 4.2 persentase ketuntasan hasil belajar Peserta didik yang di peroleh dari *post-test* siklus I dan siklus II

keterangan :

- = *post-test* siklus I
- = *post-test* siklus II

Dari penelitian yang sudah dilakukan, didapatkan data dari 32 Peserta didik yang mengikuti jalannya pembelajaran dan yang tertera pada gambar 4.1, pada siklus I perolehan nilai persentase ketuntasan atau ketercapaian KKM Peserta didik mengalami peningkatan yaitu dari siklus I dengan persentase 70% menjadi 86% di siklus II. Hal ini menunjukkan bahwa saat pembelajaran dengan menggunakan permainan Ular Tangga pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan 2 siklus berhasil. Peningkatan yang terjadi pada Peserta didik berpengaruh juga dari penjelasan tentang permainan Ular Tangga yang diberikan oleh Peneliti lebih diperjelas. Pengalaman proses permainan Ular Tangga pada siklus I juga memberikan contoh yang sudah dilakukan tentang cara bermain Ular

Tangga sehingga Peserta didik lebih mudah menjalankan permainan Ular Tangga dengan baik.

Dapat diperoleh hasil belajar Peserta didik mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II, hal ini dikarenakan Peserta didik susah lebih bisa memahami materi Bilangan Bulat yang diajarkan, serta Peserta didik merasa bahwa materi pembelajaran yang diajarkan lebih mudah dipahaminya dan membuat Peserta didik tertarik belajar dengan menggunakan media permainan Ular Tangga. Berdasarkan data tersebut didapatkan persentase terendah yang membuat indikator pembelajaran yang ada yaitu pada pemahaman (C2), dimana Peserta didik mengalami kesulitan dan menghasilkan nilai rendah.

D. Faktor Pendukung Dan Penghambat Penerapan Permainan Ular Tangga

Faktor yang mendukung penerapan permainan Ular Tangga ini terletak pada ruangan kelas yang lumayan luas, sehingga memberikan ruang gerak yang cukup untuk Peserta didik melakukan permainan Ular Tangga. Selain itu, faktor pendukung lainnya yaitu dari dalam diri Peserta didik yang semangat belajar ketika mengetahui akan bermain Ular Tangga dan ketika bermain Peserta didik menjawab soal serta menjalankan poin yang telah ditentukan. Saat bermain Peserta didik terlihat sangat semangat maka permainan Ular Tangga dijalankan dengan baik dan lancar, serta Peserta didik lebih memahami materi yang sudah dipelajari materi yang sudah dipelajari melalui pertanyaan yang sudah dibuat di kotak Ular Tangga.

Faktor penghambat dalam proses permainan Ular Tangga yang telah dilakukan pada siklus I dan siklus II adalah waktu yang sangat singkat yaitu dalam 1 kali pertemuan hanya diberi waktu 2 jam. Jika tidak mampu mengelola waktu dengan tepat, maka sangat berpengaruh dalam pelaksanaan pembelajaran serta pelaksanaan permainan Ular Tangga. Hal ini dikarenakan dalam permainan Ular Tangga telah dibuat beberapa soal, namun hanya terjawab beberapa dikarenakan waktu yang kurang dan hal ini akan menyebabkan permainan tidak efektif.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian dan hasil dari analisis data yang telah didapat, nilai *post-test* yang didapat Peserta didik kelas VII-2 yaitu yang mendapat nilai di atas KKM terdapat 11 Peserta didik dengan persentase sebesar 34%, dan 21 Peserta didik mendapat nilai di bawah KKM dengan persentase 66%. Skor rata-rata *post-test* Peserta didik pada siklus I yaitu 70,92%. Pada siklus ke II nilai *post-test* meningkat, nilai yang didapat Peserta didik kelas VII-2 yaitu yang mendapat nilai di atas KKM terdapat 29 Peserta didik dengan persentase sebesar 91%, dan 3 Peserta didik mendapat nilai di bawah KKM dengan persentase 9%. Skor rata-rata *post-test* Peserta didik pada siklus II yaitu 81,5%.

Pada hasil Observasi yang telah dilakukan di Siklus I menunjukkan bahwa pada siklus I pertemuan III Memiliki tingkat aktifitas Siswa dengan kategori sangat baik yaitu hampir disemua Kelompok. Dengan digunakan media Permainan Ular Tangga membuat Peserta didik menjadi lebih aktif untuk melaksanakan pembelajaran lewat diskusi kelompok. Pada siklus I di pertemuan III, terlihat aktifitas Peserta didik dalam Kelompok yaitu 3 Kelompok yang mendapatkan kategori sangat baik dan 1 Kelompok mendapat kategori baik. Pada siklus II mengalami peningkatan yang terlihat pada aktifitas Peserta didik dalam Kelompok yaitu 4 Kelompok yang mendapatkan kategori sangat baik.

Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media permainan Ular Tangga dapat meningkatkan hasil belajar pada materi Bilangan bulat kelas VII-2 SMP PAB 9 Klambir V. Keadaan tersebut tercermin dari :

1. Penggunaan model Edutainment dengan menggunakan media permainan Ular Tangga maka dapat meningkatkan hasil belajar Peserta didik kelas VII-2 SMP PAB 9 Klambir V. Adanya kenaikan hasil belajar dari siklus I dan siklus II dapat mendapat kategori baik karena Ketuntasan individu mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) > 75 dan karena melebihi KKM > 85 mencapai ketuntasan Klasikal
2. Dari hasil Observasi dapat dilihat peningkatan Peserta didik meningkat dari sebelumnya. Dengan digunakan media Permainan Ular Tangga membuat Peserta didik menjadi lebih aktif untuk melaksanakan pembelajaran lewat diskusi kelompok. Pada siklus II di pertemuan VI, terlihat aktifitas Peserta didik dalam Kelompok yaitu 4 Kelompok yang mendapatkan kategori sangat baik.
3. Hasil penelitian siklus I mengalami peningkatan. Hasil *pre-test* dan *post-test* siklus II lebih meningkat dari siklus I.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, penggunaan media permainan Ular Tangga dapat diterapkan untuk meningkatkan hasil belajar Peserta didik pada materi Bilangan Bulat dengan memperhatikan beberapa hal antara lain:

1. Media Ular Tangga dapat menjadi salah satu alternatif bagi Guru dalam melaksanakan proses pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar Peserta didik.
2. Penggunaan waktu pembelajaran yang akan digunakan untuk menerapkan permainan Ular Tangga harus benar-benar digunakan dengan tepat
3. Guru harus lebih tegas lagi dalam menghadapi Peserta didik
4. Guru harus lebih meningkatkan media pembelajaran agar Siswa dapat lebih mudah melaksanakan proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, Dkk. 2011. (Tidak Diterbitkan). Makalah *Media Pembelajaran*. Surabaya : Universitas Negeri Surabaya
- Alexander, Tri Saputra. 2012. *Pemanfaatan Media Permainan Ular Tangga Pada Mata Pelajaran Biologi Materi Filum Chordata Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Kelas X-F SMA N Ii Yoogyakarta*. Universitas Sanata Dharma Yogyakarta.
- Arifin. 2012. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: Pt. Remaja Rodakarya
- Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. Jakarta : Pt Raja Grafindo Persada, 2011
- Atina, Edy Y. Hamdani. “*Efektivitas Penggunaan Media Permainan Ular Tangga Pada Materi Operasi Bilangan Bulat Di SMP*”.
- Baiquni Imam, *Penggunaan Media Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Matematika*, 2016.
- Hamalik, Oemar. (2001). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta : Bumi Aksara
- Jannah Misbahul. “*Penggunaan Media Ular Tangga Pada Materi Hidrokarbon Terhadap Hasil Belajar Siswa SMAN 1 Krueng Sabee*”, 2017
- John D. Latuheru. (1988). *Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar-Mengajar Masa Kini*. Jakarta : Depdikbud
- Kusumah, Wijaya Dan Dedi Dwitagama. 2009. *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: P.T Raja Grafindo Persada
- Nafiah Nurul Ratnaningsih, “ *Penggunaan Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar IPS Kelas Iii A SDN Nogopuro Sleman*” *Skripsi* Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta.
- Purwanto. 2009. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Rahmadani Sahri, Dkk., *Penggunaan Media Permainan Ular Tngga Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Pada Pokok Bahasan Hidrokarbon Di Kelas Xi SMA AS- Shofa Pekan Baru*.
- Sudiman 2008. *Pengertian, Pengembangan, Dan Pemanfaatannya: Media Pendidikan*. Jakarta: Pt Raja Grafindo Persada, 2011.
- Sudjana, Rivai. (1992). “ *Manfaat Media Pengajaran* “. Bandung: PT. Tarsito Bandung.
- Sugiyono. 2010. *Metode penelitian: metode penelitian kuantitatif*. Bandung : Alfabeta.

Sukmadinata. (2004). *Kurikulum dan pembelajaran kompetensi*. Bandung : kesuma karya.

Syah, Muhibbin. 2008. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

SIKLUS I

Sekolah	: SMP PAB 9 KLAMBIR V
Mata Pelajaran	: Matematika
Kelas/semester	: VII/ Satu
Tahun pelajaran	: 2019/2020
Alokasi Waktu	: 2 pertemuan (2 x 40 menit) 1 pertemuan (1 x 40 menit)

A Kompetensi Inti

1. Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya.
2. Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri, dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya.
3. Memahami dan menerapkan pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata
4. Mengolah, menyaji, dan menalar dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak

(menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori.

B Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)

Kompetensi Dasar	Indikator pencapaian kompetensi
3.1 Menjelaskan dan menentukan urutan pada bilangan bulat (positif atau negatif) dan membandingkan bilangan bulat	3.1.1 Memahami urutan pada bilangan bulat 3.1.2 Memahami perbandingan bilangan bulat
3.2 Menjelaskan dan melakukan operasi hitung bilangan bulat	3.2.1 Memahami operasi hitung penjumlahan dan pengurangan bilangan Bulat 3.2.2 memahami operasi hitung perkalian dan pembagian bilangan bulat

C Tujuan Pembelajaran

Setelah pembelajaran Peserta didik dapat :

- Menjelaskan urutan pada bilangan bulat
- Menentukan urutan pada bilangan bulat
- Menjelaskan perbandingan pada bilangan bulat
- Menentukan perbandingan pada bilangan bulat

D Metode pembelajaran

Metode pembelajaran : *Edutainment*, diskusi dan kelompok

E Media dan Alat Pembelajaran

Media : Permainan Ular Tangga

Alat : Meja, papan Tulis, spidol, penghapus

F Materi Pembelajaran

1. Pengertian bilangan bulat

Bilangan bulat adalah bilangan yang terdiri atas bilangan cacah (0,1,2,3,...) dan bilangan negatif dari bilangan tersebut(...,-3,-2,-1,-0), karena -0 sama dengan 0 maka cukup dituliskan satu kali

2. Membandingkan Bilangan bulat

Dengan memperhatikan tempat pada garis bilangan, dapat kita nyatakan (dalam contoh) bahwa :

a. $7 > 4$, karena 7 terletak di sebelah kanan 4,

b. $(-5) < 2$, karena (-5) terletak di sebelah kiri 2, dan lain sebagainya

3. Membandingkan Bilangan Bulat

Mengurutkan beberapa bilangan bulat, yaitu menuliskan bilangan bulat tersebut secara urut dari yang nilainya terbesar atau terkecil. Pada garis bilangan, semakin ke kanan letak suatu bilangan, nilainya semakin besar. Sebaliknya, semakin ke kiri, nilainya semakin kecil

G Sumber pembelajaran

Buku Guru Matematika SMP/MTS Kelas VII Kurikulum 2013 edisi

Revisi 2016

H Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan 1 (2 x 40 menit)

Kegiatan	Deskripsi kegiatan		Alokasi waktu
	Guru	Siswa	
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none">• Guru memberikan salam• Guru membimbing peserta didik dalam berdoa• Guru mengecek kehadiran peserta didik• Guru mengkondisikan peserta didik untuk siap menerima pembelajaran• Guru menyampaikan tujuan pembelajaran• Guru menjelaskan manfaat belajar bilangan bulat dalam kehidupan sehari-hari• Guru membimbing	<ul style="list-style-type: none">• Peserta didik menjawab salam• Peserta didik berdoa bersama dipimpin ketua kelas• Peserta didik menyampaikan kehadiran• Peserta didik siap menerima pelajaran	10 menit

	<p>peserta didik untuk mengingat kembali bagaimana membandingkan bilangan</p>	<p>mengenai bilangan bulat</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik menyimak tujuan pembelajaran • Peserta didik menyimak manfaat belajar bilangan bulat dalam kehidupan sehari-hari 	
Inti	<p>Metode Latihan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru membimbing peserta didik mengerjakan soal latihan • Guru meminta peserta didik menanyakan 	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mengerjakan soal latihan • Peserta didik 	60 menit

	<p>hal-hal yang belum diketahui pada soal</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru meminta siswa mengumpulkan soal untuk di kumpul <p>Metode <i>Inquiry</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru menjelaskan pengertian bilangan bulat • Guru mengurutkan bilangan bulat dan membandingkan bilangan bulat 	<p>menanyakan apa yang belum diketahui pada soal</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mengumpulkan soal untuk di kumpul • Peserta didik mendengarkan dan memperhatikan guru menjelaskan pengertian bilangan bulat • Peserta didik 	
--	---	--	--

		<p>mengurutkan bilangan bulat dan membandingkan bilangan bulat</p>	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan tugas atau pekerjaan rumah • Guru memberikan konfirmasi, pertemuan selanjutnya menjelaskan materi operasi pembagian dan perkalian hitung bilangan bulat • Guru membimbing peserta didik berdoa untuk menutup pembelajaran • Guru menutup pembelajaran dengan berdoa dan bersalam 	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mencatat tugas atau pekerjaan rumah • Peserta didik memperhatikan guru • Peserta didik berdoa bersama dipimpin ketua kelas • Peserta didik berdoa dan menjawab salam 	15 menit

Penilaian

1. Teknik Metode Penilaian

Tes yang digunakan tes tertulis (terlampir)

2. Bentuk Instrumen

Soal tertulis sebanyak 5 soal (terlampir)

Jika jawaban benar bernilai 20, jika salah bernilai 0

3. Kunci jawaban (terlampir)

Soal

1. Urutkan bilangan dari yang terkecil hingga yang terbesar -12, -3, 5,8,13,24.....
2. Diberikan $a = -2$, $b = -3$, maka nilai $2a - b$ adalah
3. Urutkan bilangan dari yang terkecil dan terbesar

 - a. 24, 60, 31, -28, -10, 0
 - b. -45, -70, -75, -3, 1, 0
 - c. -100, 105, -210, 25, -80
 - d. -36, 100, -78, -141

4. Diketahui dua buah bilangan bulat positif A dan B. diketahui, bilangan A tersusun atas 3 angka, sedangkan bilangan B tersusun atas 4 angka.
Pernyataan di bawah ini yang benar adalah.
5. Tentukan hasil dari :
 - a. $76 \dots -32$
 - b. $-32 \dots -12$

Jawaban

1. -12, -3, 5, 8, 13, 24
2. $a = -2, b = -3,$
maka nilai $2a - b$
 $2a - b$
 $2(-2) - (-3)$
 $-4 + 3$
 -1
3. a. -28, -10, 0, 24, 31, 60-75, -70, -45, -3, 0, 1
b. -210, -100, -80, 25, 105
c. -141, -78, -36, 100
4. a. $76 > -32$
b. $-32 < -12$

Pertemuan 2 (2 x 40 menit)

Kegiatan	Deskripsi kegiatan		Alokasi waktu
	Guru	Siswa	
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none">• Guru memberikan salam• Guru membimbing peserta didik dalam berdoa	<ul style="list-style-type: none">• Peserta didik menjawab salam• Peserta didik berdoa bersama dipimpin ketua	

	<ul style="list-style-type: none"> • Guru mengecek kehadiran peserta didik • Guru mengkondisikan peserta didik untuk siap menerima pembelajaran 	<p>kelas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik menyampaikan kehadiran • Peserta didik siap menerima pelajaran mengenai bilangan bulat 	10 menit
Inti	<p>Metode <i>Inquiry</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru menjelaskan materi pembagian dan perkalian hitung bilangan bulat • Guru memberikan beberapa contoh soal tentang perkalian dan pembagian • Guru memberi 5 soal tentang operasi hitung perkalian dan pembagian • Guru membimbing siswa mengerjakan soal • Guru membimbing siswa 	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mendengarkan dan menyimak materi yang disampaikan oleh guru • Peserta didik memahami contoh soal yang diberikan guru • Peserta didik mengerjakan soal yang diberikan guru • Peserta didik mengumpulkan soal latihan yang telah dikerjakan 	55 menit

	<p>mengumpulkan tugas yang telah diberikan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru memeriksa soal latihan dan memberikan penilaian 		
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan konfirmasi, pertemuan selanjutnya akan bermain ular tangga dengan materi bilangan bulat • Guru membimbing peserta didik berdoa untuk menutup pembelajaran • Guru menutup pembelajaran dengan berdoa dan bersalam 	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik memperhatikan guru • Peserta didik berdoa bersama dipimpin ketua kelas • Peserta didik berdoa dan menjawab salam 	15 menit

Penilaian

1. Teknik Metode Penilaian

Tes yang digunakan tes tertulis (terlampir)

2. Bentuk Instrumen

Soal tertulis sebanyak 5 soal (terlampir)

Jika jawaban benar bernilai 20, jika salah bernilai 0

Kunci jawaban (terlampir)

Soal

1. Tentukan hasil dari $8 \times \{20 - 5\}$
2. Tentukan hasil dari $2 \times \{-7\} + \{-6\} \div \{-2\}$
3. Tentukan hasil dari $3 \times 4 : 2$
4. Tentukan hasil $4 \times (6 + 7)$
5. Tentukan hasil $7 \times (-28)$

Jawaban

1. $8 \times \{20 - 5\}$
 $= \{8 \times 20\} - \{8 \times 5\}$
 $= 160 - 40 = 120$
2. $12 \times \{-7\} + \{-6\} \div \{-2\}$
 $= \{12 \times \{-7\}\} + \{\{-6\} \div \{-2\}\}$
 $= \{-84\} + \{3\}$
 $= -81$
3. $3 \times 4 : 2$
 $= 12 : 2$
 $= 6$
4. $4 \times (6 + 7)$
 $(4 \times 6) + (4 \times 7)$
 $= 24 + 28$
 $= 42$
5. $7 \times (-28)$
 -196

Pertemuan 3 (1 x 40 menit)

Kegiatan	Deskripsi kegiatan		Alokasi waktu
	Guru	Siswa	
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan salam • Guru membimbing peserta didik dalam berdoa • Guru mengecek kehadiran peserta didik • Guru mengkondisikan peserta didik untuk siap menerima pembelajaran • Guru menyampaikan tujuan pembelajaran 	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik menjawab salam • Peserta didik berdoa bersama dipimpin ketua kelas • Peserta didik menyampaikan kehadiran 	5 menit
Inti	<p>Metode Diskusi Kelompok dan <i>Edutainment</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru membagi kelas menjadi 	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik duduk di kelompok masing-masing. • Peserta didik 	

	<p>empat kelompok yang terdiri dari 8 orang</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru memperlihatkan media permainan ular tangga • Guru meminta peserta didik mendengarkan peraturan dan cara permainan Ular Tangga • Guru membagi urutan nomor tiap anggota kelompok yang akan bermain • Guru akan menunjuk nomor pertama pada setiap perwakilan kelompok untuk bermain dan selanjutnya hingga setiap anggota kelompok harus 	<p>memperhatikan media permainan Ular Tangga</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mendengarkan dan memahami peraturan dan cara bermain Ular Tangga • Peserta didik mengingat urutan nomornya • Peserta didik nomor pertama dan nomor selanjutnya bermain secara bergantian dengan kelompok lain • Peserta didik bermain sesuai peraturan hingga permainan selesai dan diketahui siapa pemenangnya 	<p>30 menit</p>
--	---	---	-----------------

	<p>bermain semua.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru meminta peserta didik bermain sesuai peraturan hingga permainan selesai dan diketahui siapa pemenangnya 		
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan tugas atau pekerjaan rumah • Guru membimbing peserta didik berdoa untuk menutup pembelajaran • Guru menutup pembelajaran dengan berdoa dan bersalam 	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mencatat tugas atau pekerjaan rumah • Peserta didik memperhatikan guru • Peserta didik berdoa bersama dipimpin ketua kelas • Peserta didik berdoa dan menjawab salam 	5 menit

Penilaian

- Teknik Metode Penilaian
- Teknik pengamatan (terlampir)

Pedoman Penilaian

- Penilaian pengamatan

Lembar penilaian pengamatan sikap

Indikator sikap berdoa sebelum dan sesudah pembelajaran bilangan bulat :

- a. 1 jika peserta didik tidak berdoa
- b. 2 jika peserta didik berdoa namun tidak bersungguh-sungguh
- c. 3 jika peserta didik berdoa khusyuk

Indikator sikap aktif dalam pembelajaran Bilangan

- a. 1 jika peserta didik tidak terlibat aktif dalam pembelajaran bilangan bulat
- b. 2 jika peserta didik terlibat aktif dalam pembelajaran bilangan bulat namun tidak secara konsisten
- c. 3 jika peserta didik terlibat aktif dalam pembelajaran bilangan

Indikator sikap bekerjasama dengan baik dalam kegiatan kelompok

- a. 1 jika peserta didik tidak bekerjasama dengan kelompok
- b. 2 jika peserta didik berusaha dengan bekerja sama dalam kegiatan kelompok tetapi belum konsisten
- c. 3 jika peserta didik bekerjasama dengan baik dalam kelompok dan konsisten.

No	Nama	Aspek yang dinilai	Nilai	predikat
-----------	-------------	---------------------------	--------------	-----------------

		Berdoa (1-3)	Aktif (1-3)	Kerjasa ma (1-3)		
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						
11						
12						
13						
14						
15						
16						
17						
18						
19						
20						
21						

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

SIKLUS II

Sekolah	: SMP PAB 9 KLAMBIR V
Mata Pelajaran	: Matematika
Kelas/semester	: VII/ Satu
Tahun pelajaran	: 2019/2020
Alokasi Waktu	: 2 pertemuan (2 x 40 menit) dan 1 pertemuan (1 x 40 menit)

A Kompetensi Inti

1. Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya.
2. Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri, dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya.
3. Memahami dan menerapkan pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.
4. Mengolah, menyaji, dan menalar dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori.

B Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)

Kompetensi Dasar	Indikator pencapaian kompetensi
3.1 Menjelaskan dan menentukan urutan pada bilangan bulat (positif atau negatif) dan membandingkan bilangan bulat	3.1.1 Memahami urutan pada bilangan bulat 3.1.2 Memahami perbandingan bilangan bulat
3.2 Menjelaskan dan melakukan operasi hitung bilangan bulat	3.2.1 Memahami operasi hitung penjumlahan dan pengurangan bilangan Bulat 3.2.2 memahami operasi hitung perkalian dan pembagian bilangan bulat

C Tujuan Pembelajaran

Setelah pembelajaran Peserta didik dapat :

- Menjelaskan operasi hitung penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat.
- Menjelaskan operasi perkalian dan pembagian bilangan bulat

D Metode pembelajaran

Metode pembelajaran : *edutainment*, diskusi dan kelompok

E Media dan Alat Pembelajarn

Media : Permainan Ular Tangga

Alat : Meja, papan Tulis, spidol, penghapus

F Materi Pembelajaran

1. Pengertian bilangan bulat

Bilangan bulat adalah bilangan yang terdiri atas bilangan cacah (0,1,2,3,...) dan bilangan negatif dari bilangan tersebut(...,-3,-2,-1,-0), karena -0 sama dengan 0 maka cukup dituliskan satu kali

2. Membandingkan Bilangan bulat

Dengan memperhatikan tempat pada garis bilangan, dapat kita nyatakan (dalam contoh) bahwa :

- a. $7 > 4$, karena 7 terletak di sebelah kanan 4,
- b. $(-5) < 2$, karena (-5) terletak di sebelah kiri 2, dan lain sebagainya

3. Salah satu Rumus penting :

$$a + (-b) = a - b$$

Contoh : $7 + (-10) = 7 - 10 = -3$

Sifat-sifatnya :

a. Komutatif

$$a + b = b + a$$

b. Asosiatif :

$$(a + b) + c = a + (b + c)$$

c. Tertutup :

misal a dan b bilangan bulat, maka $(a + b)$ juga merupakan bilangan bulat

d. Memiliki identitas :

$a + 0 = a$, maka 0 disebut identitas penjumlahan

e. Invers penjumlahan

$a + (-a) = 0$ maka $(-a)$ disebut invers penjumlahan dari a

contoh :

$$3 \times (-2) = (-2) + (-2) + (-2)$$

Perkalian Tanda
$(+) \times (+) = (+)$
$(+) \times (-) = (-)$
$(-) \times (+) = (-)$
$(-) \times (-) = (+)$

Sifat-sifat :

- a. Komutatif : $a \times b = b \times a$
- b. Asosiatif : $(a \times b) \times c = a \times (b \times c)$
- c. Tertutup : misal a dan b bilangan bulat, maka $(a \times b)$ juga bilangan bulat.
- d. Memiliki unsur identitas : $a \times 1 = a$, maka 1 disebut identitas perkalian.
- e. Invers perkalian : $a \times \left(\frac{1}{a}\right) = 1$, maka $\frac{1}{a}$ disebut invers perkalian dari a
- f. Distributif :
 - $a \times (b + c) = a \times b + a \times c$ (terhadap penjumlahan)
 - $a \times (b - c) = a \times b - a \times c$ (terhadap pengurangan)

6. Pembagian

Pembagian adalah kebalikan (invers) dari perkalian.

Rumus :

$$a : b = a \times \frac{1}{b}$$

G Sumber pembelajaran

Buku Guru Matematika SMP/MTS Kelas VII Kurikulum 2013 edisi Revisi 2016

H. Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan 1 (2 x 40 menit)

Kegiatan	Deskripsi kegiatan		Alokasi waktu
	Guru	Siswa	
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan salam • Guru membimbing peserta didik 	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik menjawab salam • Peserta didik berdoa bersama dipimpin ketua 	

	<p>dalam berdoa</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru mengecek kehadiran peserta didik • Guru mengkondisikan peserta didik untuk siap menerima pembelajaran • Guru menyampaikan tujuan pembelajaran • Guru menjelaskan manfaat belajar bilangan bulat dalam kehidupan sehari-hari • Guru membimbing peserta didik untuk mengingat kembali bagaimana membandingkan bilangan bulat dan operasi-operasi hitung bilangan bulat 	<p>kelas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik menyampaikan kehadiran • Peserta didik siap menerima pelajaran mengenai bilangan bulat • Peserta didik menyimak tujuan pembelajaran • Peserta didik menyimak manfaat belajar bilangan bulat dalam kehidupan sehari-hari 	<p>10 menit</p>
--	---	---	-----------------

Inti	<p>Metode Latihan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru membimbing peserta didik mengerjakan soal latihan • Guru meminta peserta didik menanyakan hal-hal yang belum diketahui pada soal • Guru meminta siswa mengumpulkan soal untuk di kumpul <p>Metode <i>Inquiry</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru menjelaskan pengertian bilangan bulat, mengurutkan bilangan bulat dan membandingkan bilangan bulat • Guru menjelaskan operasi 	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mengerjakan soal latihan • Peserta didik menanyakan apa yang belum diketahui pada soal • Peserta didik mengumpulkan soal untuk di kumpul • Peserta didik mendengarkan dan memperhatikan guru menjelaskan pengertian bilangan bulat mengurutkan bilangan bulat dan membandingkan bilangan bulat • Peserta didik mendengarkan dan memahami guru 	60 menit

	penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat	menjelaskan operasi penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan tugas atau pekerjaan rumah • Guru memberikan konfirmasi, pertemuan selanjutnya menjelaskan materi operasi pembagian dan perkalian hitung bilangan bulat • Guru membimbing peserta didik berdoa untuk menutup pembelajaran • Guru menutup pembelajaran dengan berdoa dan bersalam 	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mencatat tugas atau pekerjaan rumah • Peserta didik memperhatikan guru • Peserta didik berdoa bersama dipimpin ketua kelas • Peserta didik berdoa dan menjawab salam 	15 menit

Penilaian

1. Teknik Metode Penilaian

Tes yang digunakan tes tertulis (terlampir)

2. Bentuk Instrumen

Soal tertulis sebanyak 5 soal (terlampir)

Jika jawaban benar bernilai 20, jika salah bernilai 0

3. Kunci jawaban (terlampir)

Soal

1. Hasil dari $(-12 - 6) + (4 - (-7))$ adalah.....
2. Hasil penjumlahan dari $-14 + (-12)$ adalah
3. Diberikan $a = -2$, $b = -3$, maka nilai $2a - b$ adalah
4. Urutkan bilangan dari yang terkecil dan terbesar

 - a. 24, 60, 31, -28, -10, 0
 - b. -45, -70, -75, -3, 1, 0
 - c. -100, 105, -210, 25, -80
 - d. -36, 100, -78, -141

5. Diketahui dua buah bilangan bulat positif A dan B. diketahui, bilangan A tersusun atas 3 angka, sedangkan bilangan B tersusun atas 4 angka. Pernyataan di bawah ini yang benar adalah.

Jawaban

- $(-12 - 6) + (4 - (-7))$
 $(-12 - 6) + (4 + 7)$
 $(-18) + 11$
 -7
- $-14 + (-12)$
 $-14 - 12$
 -26
- $a = -2, b = -3$, maka nilai $2a - b$
 $2a - b$
 $2(-2) - (-3)$
 $-4 + 3$
 -1
- $-28, -10, 0, 24, 31, 60-75, -70, -45, -3, 0, 1$
 - $-210, -100, -80, 25, 105$
 - $-141, -78, -36, 100$
- $a \dots b$
 $3 < 4$

Pertemuan 2 (2 x 40 menit)

Kegiatan	Deskripsi kegiatan		Alokasi waktu
	Guru	Siswa	
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan salam • Guru membimbing peserta didik dalam berdoa • Guru mengecek kehadiran peserta didik • Guru mengkondisikan peserta didik untuk siap menerima pembelajaran 	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik menjawab salam • Peserta didik berdoa bersama dipimpin ketua kelas • Peserta didik menyampaikan kehadiran • Peserta didik siap menerima pelajaran mengenai bilangan bulat 	10 menit
Inti	<p>Metode <i>Inquiry</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru menjelaskan materi pembagian dan perkalian hitung bilangan bulat • Guru memberikan beberapa contoh soal tentang perkalian dan pembagian • Guru memberi 5 	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mendengarkan dan menyimak materi yang disampaikan oleh guru • Peserta didik memahami contoh soal yang diberikan guru 	55 menit

	<p>soal tentang operasi hitung perkalian dan pembagian</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru membimbing siswa mengerjakan soal • Guru membimbing siswa mengumpulkan tugas yang telah diberikan • Guru memeriksa soal latihan dan memberikan penilaian 	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mengerjakan soal yang diberikan guru • Peserta didik mengumpulkan soal latihan yang telah dikerjakan 	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan konfirmasi, pertemuan selanjutnya akan bermain ular tangga dengan materi bilangan bulat • Guru membimbing peserta didik berdoa untuk menutup pembelajaran 	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik memperhatikan guru • Peserta didik berdoa bersama dipimpin ketua kelas • Peserta didik berdoa dan menjawab salam 	15 menit

	<ul style="list-style-type: none">• Guru menutup pembelajaran dengan berdoa dan bersalam		
--	--	--	--

Penilaian

1. Teknik Metode Penilaian

Tes yang digunakan tes tertulis (terlampir)

2. Bentuk Instrumen

Soal tertulis sebanyak 5 soal (terlampir)

Jika jawaban benar bernilai 20, jika salah bernilai 0

Kunci jawaban (terlampir)

Soal

1. Tentukan hasil dari $8 \times \{20 - 5\}$
2. Tentukan hasil dari $2 \times \{-7\} + \{-6\} \div \{-2\}$
3. Tentukan hasil dari $3 \times 4 : 2$
4. Tentukan hasil $4 \times (6 + 7)$
5. Tentukan hasil $7 \times (-28)$

Jawaban

- $$\begin{aligned} 1. \quad & 8 \times \{20 - 5\} \\ & = \{8 \times 20\} - \{8 \times 5\} \\ & = 160 - 40 = 120 \end{aligned}$$
- $$\begin{aligned} 2. \quad & 12 \times \{-7\} + \{-6\} \div \{-2\} \\ & = \{12 \times \{-7\}\} + \{\{-6\} \div \{-2\}\} \\ & = \{-84\} + \{3\} \\ & = -81 \end{aligned}$$
- $$\begin{aligned} 3. \quad & 3 \times 4 : 2 \\ & = 12 : 2 \\ & = 6 \end{aligned}$$
- $$\begin{aligned} 4. \quad & 4 \times (6 + 7) \\ & (4 \times 6) + (4 \times 7) \\ & = 24 + 28 \\ & = 42 \end{aligned}$$
- $$\begin{aligned} 5. \quad & 7 \times (-28) \\ & -196 \end{aligned}$$

Pertemuan 3 (1 x 40 menit)

Kegiatan	Deskripsi kegiatan		Alokasi waktu
	Guru	Siswa	
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan salam • Guru membimbing peserta didik dalam berdoa • Guru mengecek kehadiran peserta didik • Guru mengkondisikan peserta didik untuk siap menerima pembelajaran • Guru menyampaikan tujuan pembelajaran 	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik menjawab salam • Peserta didik berdoa bersama dipimpin ketua kelas • Peserta didik menyampaikan kehadiran 	5 menit
Inti	<p>Metode Diskusi Kelompok dan <i>Edutainment</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru membagi kelas menjadi empat kelompok yang terdiri dari 8 	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik duduk di kelompok masing-masing. • Peserta didik 	30 menit

	<p>orang</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru memperlihatkan media permainan ular tangga • Guru meminta peserta didik mendengarkan peraturan dan cara permainan Ular Tangga • Guru membagi urutan nomor tiap anggota kelompok yang akan bermain • Guru akan menunjuk nomor pertama pada setiap perwakilan kelompok untuk bermain dan selanjutnya hingga setiap anggota kelompok harus bermain semua. • Guru meminta peserta didik bermain sesuai 	<p>memperhatikan media permainan Ular Tangga</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mendengarkan dan memahami peraturan dan cara bermain Ular Tangga • Peserta didik mengingat urutan nomornya • Peserta didik nomor pertama dan nomor selanjutnya bermain secara bergantian dengan kelompok lain • Peserta didik bermain sesuai peraturan hingga permainan selesai dan diketahui 	
--	--	---	--

	peraturan hingga permainan selesai dan diketahui siapa pemenangnya	siapa pemenangnya	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan tugas atau pekerjaan rumah • Guru membimbing peserta didik berdoa untuk menutup pembelajaran • Guru menutup pembelajaran dengan berdoa dan bersalam 	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mencatat tugas atau pekerjaan rumah • Peserta didik memperhatikan guru • Peserta didik berdoa bersama dipimpin ketua kelas • Peserta didik berdoa dan menjawab salam 	5 menit

Penilaian

- Teknik Metode Penilaian
- Teknik pengamatan (terlampir)

Pedoman Penilaian

- Penilaian pengamatan

Lembar penilaian pengamatan sikap

Indikator sikap berdoa sebelum dan sesudah pembelajaran bilangan bulat :

- a. 1 jika peserta didik tidak berdoa
- b. 2 jika peserta didik berdoa namun tidak bersungguh-sungguh
- c. 3 jika peserta didik berdoa khusyuk

Indikator sikap aktif dalam pembelajaran Bilangan

- a. 1 jika peserta didik tidak terlibat aktif dalam pembelajaran bilangan bulat
- b. 2 jika peserta didik terlibat aktif dalam pembelajaran bilangan bulat namun tidak secara konsisten
- c. 3 jika peserta didik terlibat aktif dalam pembelajaran bilangan

Indikator sikap bekerjasama dengan baik dalam kegiatan kelompok

- a. 1 jika peserta didik tidak bekerjasama dengan kelompok
- b. 2 jika peserta didik berusaha dengan bekerja sama dalam kegiatan kelompok tetapi belum konsisten
- c. 3 jika peserta didik bekerjasama dengan baik dalam kelompok dan konsisten.

No	Nama	Aspek yang dinilai			Nilai	predikat
		Berdoa (1-3)	Aktif (1-3)	Kerjasama (1-3)		
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						
11						
12						
13						
14						
15						
16						
17						
18						

19						
20						
21						
22						
23						
24						
25						
26						
27						
28						
29						
30						
31						
32						

SOAL

1. Jelaskan pengertian Bilangan bulat?
Jawaban :
2. Jawablah pertanyaan di bawah menggunakan garis bilangan
 - a. $5 + (-2)$
 - b. $(-7) + (-3)$
3. Pak Abdul adalah seorang pedagang gula, ia menggunakan modal awal sebesar Rp 6.500.000. pada hari pertama berjualan, ia memperoleh keuntungan sebesar Rp 3.500.000. akan tetapi, pada hari esoknya ia justru mengalami kerugian sebesar Rp 1.500.000. maka, untuk mengembalikan modal awal ia harus mendapatkan keuntungan sebesar.....
4. Lengkapi titik-titik dibawah ini:
 - a. $5 + 9 + 3 - \dots = 21$
 - b. $12 - 4 + 5 - 2 + \dots = 19$
 - c. $9 + 27 - \dots + 20 = 50$
5. Ada sebuah ruangan yang memiliki suhu 15°C . Beberapa menit kemudian, suhu diruangan tersebut naik menjadi 45°C . Maka kenaikan suhu yang terjadi di ruangan tersebut adalah.....
6. $4 \times (4 \times 7) = \dots\dots\dots$
7. Pak Ari membeli beberapa pensil. Setiap setengah lusin pensil dalam sebuah boks kecil. Jika Pak Ari membeli pensil sebanyak 25 boks kecil dan setiap pensil harganya Rp 800, maka harga pensil seluruhnya adalah

8. Jawablah pertanyaan di bawah :
- a. $12 + 2 + 3 + 15 = \dots\dots\dots$
 - b. $(-8) + 3 + (-3) = \dots\dots\dots$
9. Suatu bilangan jika dikalikan 6 hasilnya adalah 72. Kemudian dibagi dengan 4, maka hasilnya adalah
10. Jika dalam seminggu pak budi bisa menjual 490 potong ayam bakar, maka diperkirakan jumlah ayam potong yang berhasil dijual pak budi dalam sehari adalah

SOAL

- Jawablah pertanyaan di bawah ini:
 - $42 + (-12)$
 - $(-74) + (-13)$
- Urutkan bilangan dari yang terkecil
 - 32,43,-21,42,-7,-14
 - 14,6,43,23,-21,-12,-32
- Tentukan perbandingan pada bilangan di bawah ini ($<$, $>$, $=$)
 - 65.....32
 - 87..... -12
 - 53123
- Tentukan hasil dari penjumlahan di bawah ini :
 - $123 + 54 + 66 = \dots\dots\dots$
 - $165 + (-87) = \dots\dots\dots$
 - $762 + 324 = \dots\dots\dots$
- Tentukan hasil dari pengurangan di bawah ini :
 - $2348 - 634 = \dots\dots\dots$
 - $234 - (-34) = \dots\dots\dots$
- Lengkapi titik-titik dibawah ini:
 - $5 + 9 + 3 - \dots = 21$
 - $9 + 27 - \dots + 20 = 50$
- Ada sebuah ruangan yang memiliki suhu 35°C . Beberapa menit kemudian, suhu diruangan tersebut naik menjadi 42°C . Maka kenaikan suhu yang terjadi di ruangan tersebut adalah.....
- Tentukan hasil dari perkalian di bawah ini:
 - $13 \times (-4)$
 - $21 \times (-12)$
- Jelaskan pengertian Bilangan bulat?
- Tentukan hasil dari pembagian di bawah ini :
 - $124 : (-2) = \dots\dots\dots$
 - $144 : 18 = \dots\dots\dots$

c. $36 : (-6) = \dots\dots\dots$

d. $64 : 4 = \dots\dots\dots$

JAWABAN SOAL

1. Bilangan Bulat adalah himpunan atau kumpulan bilangan yang terdiri dari Bilangan Negatif, Nol, Bilangan Positif
2. a. 5
b. 0
3. Rp 5.000.000
4. a. -4
b. 8
c. 6
5. 60°C
6. 112
7. Rp 120.000
8. a. 32
b. 8
9. 18
10. 70

JAWABAN

1. a. $42 + (-12)$

$$42 - 12$$

$$30$$

b. $(-74) + (-13)$

$$(-74) - 13$$

$$-87$$

2. a. $-21, -14, -7, 32, 42, 43$

b. $-32, -21, -12, 6, 14, 23, 43$

3. a. $65 > 32$

b. $82 > -12$

c. $53 < 123$

4. a. $123 + 54 + 66$

$$(123+54) + 66$$

$$177 + 66$$

$$243$$

b. $165 + (-87)$

$$165 - 87$$

$$78$$

c. $762 + 32$

$$794$$

5. a. $2348 - 634$

$$1714$$

b. $234 - (-34) =$

$$234 + 34$$

$$268$$

6. a. $5 + 9 + 3 - \dots = 21$

$$(5 + 9 + 3) - x = 21$$

$$17 - x = 21$$

$$-x = 21 - 17$$

$$-x = 4$$

$$x = -4$$

Maka $5 + 9 + 3 - (-4) = 21$

$$5 + 9 + 3 + 4 = 21$$

b. $9 + 27 - \dots + 20 = 50$

$$(9 + 27 + 20) - x = 50$$

$$56 - x = 50$$

$$-x = 50 - 56$$

$$-x = -6$$

$$x = 6$$

Maka $9 + 27 - 6 + 20 = 50$

$$36 - 6 + 20 = 50$$

7. 35°C naik menjadi 35°C

$$42^{\circ}\text{C} - 35^{\circ}\text{C}$$

$$7^{\circ}\text{C}$$

8. a. $13 \times (-4)$

$$- 52$$

b. $21 \times (-12)$

$$- 252$$

9. bilangan bulat adalah

10. a. $122 : (-2)$

$$= - 61$$

b. $144 : 18$

$$= 8$$

Lembar Observasi Siswa

Siklus I

Hari / tanggal :

Observer : Darlya Ika Putri S.Pd

Kelompok : 1

Petunjuk :

1. Amati kegiatan Siswa selama proses kegiatan belajar mengajar
2. Lingkari skor yang sesuai dengan keadaan yang diamati berdasarkan rambu-rambu di bawah ini!

Skor	Kriteria	Keterangan
1	Kurang sekali	Jika tidak ada siswa dalam kelompok yang mau melakukan kegiatan yang diperintahkan guru
2	Kurang	Jika ada 1-3 siswa dalam kelompok yang mau melakukan kegiatan yang diperintahkan guru
3	Baik	Jika ada 4-6 siswa dalam kelompok yang mau melakukan kegiatan yang mau diperintahkan guru
4	Baik sekali	Jika ada 7-8 siswa (seluruh anggota kelompok) dalam kelompok yang mau melakukan kegiatan yang diperintahkan guru

No	Aspek yang diamati	Skor
1	Siswa memperhatikan penjelasan dari guru	1 2 3 4 5
2	Siswa antusias bergabung dengan kelompoknya	1 2 3 4 5
3	Siswa inisiatif maju kedepan mewakili kelompoknya	1 2 3 4 5
4	Siswa menjawab pertanyaan pada kartu soal dengan tepat dan benar	1 2 3 4 5
5	Siswa melakukan kegiatan diskusi dengan serius	1 2 3 4 5
6	Siswa bekerja sama dalam satu kelompok untuk menjawab pertanyaan dengan cepat dan benar	1 2 3 4 5
7	Siswa menghargai pendapat teman pada saat ada teman yang sedang memberikan pendapatnya	1 2 3 4 5
8	Siswa bekerja secara individual untuk menjawab pertanyaan	1 2 3 4 5
9	Siswa percaya diri mengemukakan pendapat	1 2 3 4 5
10	Siswa memiliki toleransi yang tinggi terhadap pendapat teman	1 2 3 4 5
11	Siswa antusias bermain permainan ular tangga	1 2 3 4 5

12	setelah mempelajari materi ini, siswa dapat lebih memahami pembelajaran ini	1	2	3	4	5
13	Siswa menggunakan bahasa yang komunikatif saat menjawab pertanyaan	1	2	3	4	5
14	Siswa tidak berbicara sendiri pada saat diskusi berlangsung	1	2	3	4	5
15	Siswa membantu teman-temannya yang belum mengerti materi ini	1	2	3	4	5
16	Siswa bertanya kepada guru apabila ada materi yang belum dimengerti	1	2	3	4	5
17	Siswa dapat mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari	1	2	3	4	5
18	Siswa dapat menyimpulkan materi yang dipelajari pada hari ini	1	2	3	4	5
19	Siswa mengikuti kegiatan pembelajaran dengan antusias dan tidak ada siswa yang keluar masuk kelas	1	2	3	4	5
20	Siswa merasa puas dengan penjelasan dari guru	1	2	3	4	5

Penilaian Akhir :

$$\text{persentase} : \frac{\text{jumlah skor yang didapat}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100$$

Lembar Observasi Siswa

Siklus I

Hari / tanggal :

Observer : Darlya Ika Putri S.Pd

Kelompok : 2

Petunjuk :

1. Amati kegiatan Siswa selama proses kegiatan belajar mengajar
2. Lingkari skor yang sesuai dengan keadaan yang diamati berdasarkan rambu-rambu di bawah ini!

Skor	Kriteria	Keterangan
1	Kurang sekali	Jika tidak ada siswa dalam kelompok yang mau melakukan kegiatan yang diperintahkan guru
2	Kurang	Jika ada 1-3 siswa dalam kelompok yang mau melakukan kegiatan yang diperintahkan guru
3	Baik	Jika ada 4-6 siswa dalam kelompok yang mau melakukan kegiatan yang mau diperintahkan guru
4	Baik sekali	Jika ada 7-8 siswa (seluruh anggota kelompok) dalam kelompok yang mau melakukan kegiatan yang diperintahkan guru

No	Aspek yang diamati	Skor
1	Siswa memperhatikan penjelasan dari guru	1 2 3 4 5
2	Siswa antusias bergabung dengan kelompoknya	1 2 3 4 5
3	Siswa inisiatif maju kedepan mewakili kelompoknya	1 2 3 4 5
4	Siswa menjawab pertanyaan pada kartu soal dengan tepat dan benar	1 2 3 4 5
5	Siswa melakukan kegiatan diskusi dengan serius	1 2 3 4 5
6	Siswa bekerja sama dalam satu kelompok untuk menjawab pertanyaan dengan cepat dan benar	1 2 3 4 5
7	Siswa menghargai pendapat teman pada saat ada teman yang sedang memberikan pendapatnya	1 2 3 4 5
8	Siswa bekerja secara individual untuk menjawab pertanyaan	1 2 3 4 5
9	Siswa percaya diri mengemukakan pendapat	1 2 3 4 5
10	Siswa memiliki toleransi yang tinggi terhadap pendapat teman	1 2 3 4 5
11	Siswa antusias bermain permainan ular tangga	1 2 3 4 5

12	setelah mempelajari materi ini, siswa dapat lebih memahami pembelajaran ini	1	2	3	4	5
13	Siswa menggunakan bahasa yang komunikatif saat menjawab pertanyaan	1	2	3	4	5
14	Siswa tidak berbicara sendiri pada saat diskusi berlangsung	1	2	3	4	5
15	Siswa membantu teman-temannya yang belum mengerti materi ini	1	2	3	4	5
16	Siswa bertanya kepada guru apabila ada materi yang belum dimengerti	1	2	3	4	5
17	Siswa dapat mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari	1	2	3	4	5
18	Siswa dapat menyimpulkan materi yang dipelajari pada hari ini	1	2	3	4	5
19	Siswa mengikuti kegiatan pembelajaran dengan antusias dan tidak ada siswa yang keluar masuk kelas	1	2	3	4	5
20	Siswa merasa puas dengan penjelasan dari guru	1	2	3	4	5

Penilaian Akhir :

$$\text{persentase} : \frac{\text{jumlah skor yang didapat}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100$$

Lembar Observasi Siswa

Siklus I

Hari / tanggal :

Observer : Darlya Ika Putri S.Pd

Kelompok : 3

Petunjuk :

1. Amati kegiatan Siswa selama proses kegiatan belajar mengajar
2. Lingkari skor yang sesuai dengan keadaan yang diamati berdasarkan rambu-rambu di bawah ini!

Skor	Kriteria	Keterangan
1	Kurang sekali	Jika tidak ada siswa dalam kelompok yang mau melakukan kegiatan yang diperintahkan guru
2	Kurang	Jika ada 1-3 siswa dalam kelompok yang mau melakukan kegiatan yang diperintahkan guru
3	Baik	Jika ada 4-6 siswa dalam kelompok yang mau melakukan kegiatan yang mau diperintahkan guru
4	Baik sekali	Jika ada 7-8 siswa (seluruh anggota kelompok) dalam kelompok yang mau melakukan kegiatan yang diperintahkan guru

No	Aspek yang diamati	Skor
1	Siswa memperhatikan penjelasan dari guru	1 2 3 4 5
2	Siswa antusias bergabung dengan kelompoknya	1 2 3 4 5
3	Siswa inisiatif maju kedepan mewakili kelompoknya	1 2 3 4 5
4	Siswa menjawab pertanyaan pada kartu soal dengan tepat dan benar	1 2 3 4 5
5	Siswa melakukan kegiatan diskusi dengan serius	1 2 3 4 5
6	Siswa bekerja sama dalam satu kelompok untuk menjawab pertanyaan dengan cepat dan benar	1 2 3 4 5
7	Siswa menghargai pendapat teman pada saat ada teman yang sedang memberikan pendapatnya	1 2 3 4 5
8	Siswa bekerja secara individual untuk menjawab pertanyaan	1 2 3 4 5
9	Siswa percaya diri mengemukakan pendapat	1 2 3 4 5
10	Siswa memiliki toleransi yang tinggi terhadap pendapat teman	1 2 3 4 5
11	Siswa antusias bermain permainan ular tangga	1 2 3 4 5

12	setelah mempelajari materi ini, siswa dapat lebih memahami pembelajaran ini	1	2	3	4	5
13	Siswa menggunakan bahasa yang komunikatif saat menjawab pertanyaan	1	2	3	4	5
14	Siswa tidak berbicara sendiri pada saat diskusi berlangsung	1	2	3	4	5
15	Siswa membantu teman-temannya yang belum mengerti materi ini	1	2	3	4	5
16	Siswa bertanya kepada guru apabila ada materi yang belum dimengerti	1	2	3	4	5
17	Siswa dapat mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari	1	2	3	4	5
18	Siswa dapat menyimpulkan materi yang dipelajari pada hari ini	1	2	3	4	5
19	Siswa mengikuti kegiatan pembelajaran dengan antusias dan tidak ada siswa yang keluar masuk kelas	1	2	3	4	5
20	Siswa merasa puas dengan penjelasan dari guru	1	2	3	4	5

Penilaian Akhir :

$$\text{persentase} : \frac{\text{jumlah skor yang didapat}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100$$

Lembar Observasi Siswa

Siklus I

Hari / tanggal :

Observer : Darlya Ika Putri S.Pd

Kelompok : 4

Petunjuk :

1. Amati kegiatan Siswa selama proses kegiatan belajar mengajar
2. Lingkari skor yang sesuai dengan keadaan yang diamati berdasarkan rambu-rambu di bawah ini!

Skor	Kriteria	Keterangan
1	Kurang sekali	Jika tidak ada siswa dalam kelompok yang mau melakukan kegiatan yang diperintahkan guru
2	Kurang	Jika ada 1-3 siswa dalam kelompok yang mau melakukan kegiatan yang diperintahkan guru
3	Baik	Jika ada 4-6 siswa dalam kelompok yang mau melakukan kegiatan yang mau diperintahkan guru
4	Baik sekali	Jika ada 7-8 siswa (seluruh anggota kelompok) dalam kelompok yang mau melakukan kegiatan yang diperintahkan guru

No	Aspek yang diamati	Skor
1	Siswa memperhatikan penjelasan dari guru	1 2 3 4 5
2	Siswa antusias bergabung dengan kelompoknya	1 2 3 4 5
3	Siswa inisiatif maju kedepan mewakili kelompoknya	1 2 3 4 5
4	Siswa menjawab pertanyaan pada kartu soal dengan tepat dan benar	1 2 3 4 5
5	Siswa melakukan kegiatan diskusi dengan serius	1 2 3 4 5
6	Siswa bekerja sama dalam satu kelompok untuk menjawab pertanyaan dengan cepat dan benar	1 2 3 4 5
7	Siswa menghargai pendapat teman pada saat ada teman yang sedang memberikan pendapatnya	1 2 3 4 5
8	Siswa bekerja secara individual untuk menjawab pertanyaan	1 2 3 4 5
9	Siswa percaya diri mengemukakan pendapat	1 2 3 4 5
10	Siswa memiliki toleransi yang tinggi terhadap pendapat teman	1 2 3 4 5
11	Siswa antusias bermain permainan ular tangga	1 2 3 4 5

12	setelah mempelajari materi ini, siswa dapat lebih memahami pembelajaran ini	1	2	3	4	5
13	Siswa menggunakan bahasa yang komunikatif saat menjawab pertanyaan	1	2	3	4	5
14	Siswa tidak berbicara sendiri pada saat diskusi berlangsung	1	2	3	4	5
15	Siswa membantu teman-temannya yang belum mengerti materi ini	1	2	3	4	5
16	Siswa bertanya kepada guru apabila ada materi yang belum dimengerti	1	2	3	4	5
17	Siswa dapat mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari	1	2	3	4	5
18	Siswa dapat menyimpulkan materi yang dipelajari pada hari ini	1	2	3	4	5
19	Siswa mengikuti kegiatan pembelajaran dengan antusias dan tidak ada siswa yang keluar masuk kelas	1	2	3	4	5
20	Siswa merasa puas dengan penjelasan dari guru	1	2	3	4	5

Penilaian Akhir :

$$\text{persentase} : \frac{\text{jumlah skor yang didapat}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100$$

Lembar Observasi Siswa

Siklus II

Hari / tanggal :

Observer : Darlya Ika Putri S.Pd

Kelompok : 1

Petunjuk :

1. Amati kegiatan Siswa selama proses kegiatan belajar mengajar
2. Lingkari skor yang sesuai dengan keadaan yang diamati berdasarkan rambu-rambu di bawah ini!

Skor	Kriteria	Keterangan
1	Kurang sekali	Jika tidak ada siswa dalam kelompok yang mau melakukan kegiatan yang diperintahkan guru
2	Kurang	Jika ada 1-3 siswa dalam kelompok yang mau melakukan kegiatan yang diperintahkan guru
3	Baik	Jika ada 4-6 siswa dalam kelompok yang mau melakukan kegiatan yang mau diperintahkan guru
4	Baik sekali	Jika ada 7-8 siswa (seluruh anggota kelompok) dalam kelompok yang mau melakukan kegiatan yang diperintahkan guru

No	Aspek yang diamati	Skor
1	Siswa memperhatikan penjelasan dari guru	1 2 3 4 5
2	Siswa antusias bergabung dengan kelompoknya	1 2 3 4 5
3	Siswa inisiatif maju kedepan mewakili kelompoknya	1 2 3 4 5
4	Siswa menjawab pertanyaan pada kartu soal dengan tepat dan benar	1 2 3 4 5
5	Siswa melakukan kegiatan diskusi dengan serius	1 2 3 4 5
6	Siswa bekerja sama dalam satu kelompok untuk menjawab pertanyaan dengan cepat dan benar	1 2 3 4 5
7	Siswa menghargai pendapat teman pada saat ada teman yang sedang memberikan pendapatnya	1 2 3 4 5
8	Siswa bekerja secara individual untuk menjawab pertanyaan	1 2 3 4 5
9	Siswa percaya diri mengemukakan pendapat	1 2 3 4 5
10	Siswa memiliki toleransi yang tinggi terhadap pendapat teman	1 2 3 4 5
11	Siswa antusias bermain permainan ular tangga	1 2 3 4 5

12	setelah mempelajari materi ini, siswa dapat lebih memahami pembelajaran ini	1	2	3	4	5
13	Siswa menggunakan bahasa yang komunikatif saat menjawab pertanyaan	1	2	3	4	5
14	Siswa tidak berbicara sendiri pada saat diskusi berlangsung	1	2	3	4	5
15	Siswa membantu teman-temannya yang belum mengerti materi ini	1	2	3	4	5
16	Siswa bertanya kepada guru apabila ada materi yang belum dimengerti	1	2	3	4	5
17	Siswa dapat mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari	1	2	3	4	5
18	Siswa dapat menyimpulkan materi yang dipelajari pada hari ini	1	2	3	4	5
19	Siswa mengikuti kegiatan pembelajaran dengan antusias dan tidak ada siswa yang keluar masuk kelas	1	2	3	4	5
20	Siswa merasa puas dengan penjelasan dari guru	1	2	3	4	5

Penilaian Akhir :

$$\text{persentase} : \frac{\text{jumlah skor yang didapat}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100$$

Lembar Observasi Siswa

Siklus II

Hari / tanggal :

Observer : Darlya Ika Putri S.Pd

Kelompok : 2

Petunjuk :

1. Amati kegiatan Siswa selama proses kegiatan belajar mengajar
2. Lingkari skor yang sesuai dengan keadaan yang diamati berdasarkan rambu-rambu di bawah ini!

Skor	Kriteria	Keterangan
1	Kurang sekali	Jika tidak ada siswa dalam kelompok yang mau melakukan kegiatan yang diperintahkan guru
2	Kurang	Jika ada 1-3 siswa dalam kelompok yang mau melakukan kegiatan yang diperintahkan guru
3	Baik	Jika ada 4-6 siswa dalam kelompok yang mau melakukan kegiatan yang mau diperintahkan guru
4	Baik sekali	Jika ada 7-8 siswa (seluruh anggota kelompok) dalam kelompok yang mau melakukan kegiatan yang diperintahkan guru

No	Aspek yang diamati	Skor
1	Siswa memperhatikan penjelasan dari guru	1 2 3 4 5
2	Siswa antusias bergabung dengan kelompoknya	1 2 3 4 5
3	Siswa inisiatif maju kedepan mewakili kelompoknya	1 2 3 4 5
4	Siswa menjawab pertanyaan pada kartu soal dengan tepat dan benar	1 2 3 4 5
5	Siswa melakukan kegiatan diskusi dengan serius	1 2 3 4 5
6	Siswa bekerja sama dalam satu kelompok untuk menjawab pertanyaan dengan cepat dan benar	1 2 3 4 5
7	Siswa menghargai pendapat teman pada saat ada teman yang sedang memberikan pendapatnya	1 2 3 4 5
8	Siswa bekerja secara individual untuk menjawab pertanyaan	1 2 3 4 5
9	Siswa percaya diri mengemukakan pendapat	1 2 3 4 5
10	Siswa memiliki toleransi yang tinggi terhadap pendapat teman	1 2 3 4 5
11	Siswa antusias bermain permainan ular tangga	1 2 3 4 5

12	setelah mempelajari materi ini, siswa dapat lebih memahami pembelajaran ini	1	2	3	4	5
13	Siswa menggunakan bahasa yang komunikatif saat menjawab pertanyaan	1	2	3	4	5
14	Siswa tidak berbicara sendiri pada saat diskusi berlangsung	1	2	3	4	5
15	Siswa membantu teman-temannya yang belum mengerti materi ini	1	2	3	4	5
16	Siswa bertanya kepada guru apabila ada materi yang belum dimengerti	1	2	3	4	5
17	Siswa dapat mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari	1	2	3	4	5
18	Siswa dapat menyimpulkan materi yang dipelajari pada hari ini	1	2	3	4	5
19	Siswa mengikuti kegiatan pembelajaran dengan antusias dan tidak ada siswa yang keluar masuk kelas	1	2	3	4	5
20	Siswa merasa puas dengan penjelasan dari guru	1	2	3	4	5

Penilaian Akhir :

$$\text{persentase} : \frac{\text{jumlah skor yang didapat}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100$$

Lembar Observasi Siswa

Siklus II

Hari / tanggal :

Observer : Darlya Ika Putri S.Pd

Kelompok : 3

Petunjuk :

1. Amati kegiatan Siswa selama proses kegiatan belajar mengajar
2. Lingkari skor yang sesuai dengan keadaan yang diamati berdasarkan rambu-rambu di bawah ini!

Skor	Kriteria	Keterangan
1	Kurang sekali	Jika tidak ada siswa dalam kelompok yang mau melakukan kegiatan yang diperintahkan guru
2	Kurang	Jika ada 1-3 siswa dalam kelompok yang mau melakukan kegiatan yang diperintahkan guru
3	Baik	Jika ada 4-6 siswa dalam kelompok yang mau melakukan kegiatan yang mau diperintahkan guru
4	Baik sekali	Jika ada 7-8 siswa (seluruh anggota kelompok) dalam kelompok yang mau melakukan kegiatan yang diperintahkan guru

No	Aspek yang diamati	Skor
1	Siswa memperhatikan penjelasan dari guru	1 2 3 4 5
2	Siswa antusias bergabung dengan kelompoknya	1 2 3 4 5
3	Siswa inisiatif maju kedepan mewakili kelompoknya	1 2 3 4 5
4	Siswa menjawab pertanyaan pada kartu soal dengan tepat dan benar	1 2 3 4 5
5	Siswa melakukan kegiatan diskusi dengan serius	1 2 3 4 5
6	Siswa bekerja sama dalam satu kelompok untuk menjawab pertanyaan dengan cepat dan benar	1 2 3 4 5
7	Siswa menghargai pendapat teman pada saat ada teman yang sedang memberikan pendapatnya	1 2 3 4 5
8	Siswa bekerja secara individual untuk menjawab pertanyaan	1 2 3 4 5
9	Siswa percaya diri mengemukakan pendapat	1 2 3 4 5
10	Siswa memiliki toleransi yang tinggi terhadap pendapat teman	1 2 3 4 5
11	Siswa antusias bermain permainan ular tangga	1 2 3 4 5

12	setelah mempelajari materi ini, siswa dapat lebih memahami pembelajaran ini	1	2	3	4	5
13	Siswa menggunakan bahasa yang komunikatif saat menjawab pertanyaan	1	2	3	4	5
14	Siswa tidak berbicara sendiri pada saat diskusi berlangsung	1	2	3	4	5
15	Siswa membantu teman-temannya yang belum mengerti materi ini	1	2	3	4	5
16	Siswa bertanya kepada guru apabila ada materi yang belum dimengerti	1	2	3	4	5
17	Siswa dapat mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari	1	2	3	4	5
18	Siswa dapat menyimpulkan materi yang dipelajari pada hari ini	1	2	3	4	5
19	Siswa mengikuti kegiatan pembelajaran dengan antusias dan tidak ada siswa yang keluar masuk kelas	1	2	3	4	5
20	Siswa merasa puas dengan penjelasan dari guru	1	2	3	4	5

Penilaian Akhir :

$$\text{persentase} : \frac{\text{jumlah skor yang didapat}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100$$

Lembar Observasi Siswa

Siklus II

Hari / tanggal :

Observer : Darlya Ika Putri S.Pd

Kelompok : 4

Petunjuk :

1. Amati kegiatan Siswa selama proses kegiatan belajar mengajar
2. Lingkari skor yang sesuai dengan keadaan yang diamati berdasarkan rambu-rambu di bawah ini!

Skor	Kriteria	Keterangan
1	Kurang sekali	Jika tidak ada siswa dalam kelompok yang mau melakukan kegiatan yang diperintahkan guru
2	Kurang	Jika ada 1-3 siswa dalam kelompok yang mau melakukan kegiatan yang diperintahkan guru
3	Baik	Jika ada 4-6 siswa dalam kelompok yang mau melakukan kegiatan yang mau diperintahkan guru
4	Baik sekali	Jika ada 7-8 siswa (seluruh anggota kelompok) dalam kelompok yang mau melakukan kegiatan yang diperintahkan guru

No	Aspek yang diamati	Skor				
1	Siswa memperhatikan penjelasan dari guru	1	2	3	4	5
2	Siswa antusias bergabung dengan kelompoknya	1	2	3	4	5
3	Siswa inisiatif maju kedepan mewakili kelompoknya	1	2	3	4	5
4	Siswa menjawab pertanyaan pada kartu soal dengan tepat dan benar	1	2	3	4	5
5	Siswa melakukan kegiatan diskusi dengan serius	1	2	3	4	5
6	Siswa bekerja sama dalam satu kelompok untuk menjawab pertanyaan dengan cepat dan benar	1	2	3	4	5
7	Siswa menghargai pendapat teman pada saat ada teman yang sedang memberikan pendapatnya	1	2	3	4	5
8	Siswa bekerja secara individual untuk menjawab pertanyaan	1	2	3	4	5
9	Siswa percaya diri mengemukakan pendapat	1	2	3	4	5
10	Siswa memiliki toleransi yang tinggi terhadap pendapat teman	1	2	3	4	5
11	Siswa antusias bermain permainan ular tangga	1	2	3	4	5

12	setelah mempelajari materi ini, siswa dapat lebih memahami pembelajaran ini	1	2	3	4	5
13	Siswa menggunakan bahasa yang komunikatif saat menjawab pertanyaan	1	2	3	4	5
14	Siswa tidak berbicara sendiri pada saat diskusi berlangsung	1	2	3	4	5
15	Siswa membantu teman-temannya yang belum mengerti materi ini	1	2	3	4	5
16	Siswa bertanya kepada guru apabila ada materi yang belum dimengerti	1	2	3	4	5
17	Siswa dapat mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari	1	2	3	4	5
18	Siswa dapat menyimpulkan materi yang dipelajari pada hari ini	1	2	3	4	5
19	Siswa mengikuti kegiatan pembelajaran dengan antusias dan tidak ada siswa yang keluar masuk kelas	1	2	3	4	5
20	Siswa merasa puas dengan penjelasan dari guru	1	2	3	4	5

Penilaian Akhir :

$$\text{persentase} : \frac{\text{jumlah skor yang didapat}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100$$

Soal

1. Hasil dari $(-12 - 6) + (4 - (-7))$ adalah.....
2. Hasil penjumlahan dari $-14 + (-12)$ adalah
3. Diberikan $a = -2$, $b = -3$, maka nilai $2a - b$ adalah
4. Urutkan bilangan dari yang terkecil dan terbesar

 - a. 24, 60, 31, -28, -10, 0
 - b. -45, -70, -75, -3, 1, 0
 - c. -100, 105, -210, 25, -80
 - d. -36, 100, -78, -141

5. Diketahui dua buah bilangan bulat positif A dan B. diketahui, bilangan A tersusun atas 3 angka, sedangkan bilangan B tersusun atas 4 angka. Pernyataan di bawah ini yang benar adalah.

NILAI SIKLUS I

No	Nama	<i>Pree-test</i>	<i>Post-test</i>
1	Ade Widiasti	34	73
2	Ahmad Jihan	40	69
3	Ari Arevan	45	72
4	Aulia Syafitri	66	85
5	Azri Indikal Syahdini	57	65
6	Bagus Seftiawan	63	75
7	Diaz Zicko Fadillah	61	72
8	Diva Khairani	43	75
9	Eka Syahputri	53	73
10	Erzy Rizky Efendi	69	78
11	Febby Tialoka	63	76
12	Fikri Surya Fardiansyah	64	73
13	Haritsah Ruhbany	62	72
14	Iqbal Maulana	50	71
15	Ira Damayanti	54	79
16	Irwansyah	52	75
17	M.Farhan Ananda Barus	49	72
18	M.Lucky Zirehan	60	78
19	M.Zacky Hariansyah Nasution	42	67
20	Muhammad Mydas	43	69
21	Muhammad Aditya	57	75
22	Muhammad Angga Maulana	34	50
23	Muhammad David Hidayat	49	54
24	Muhammad Pascal	55	61
25	Muhammad Hasbi	57	63
26	Naiwa Agustina	61	72
27	Putra Raya Aditya	62	69
28	Rado Kurniawan	66	78

29	Sinta Febrianti	68	76
30	Sri Wirdayanti	42	66
31	Yurin Pradini	41	69
32	Alfin Purba	54	67
Jumlah		1.716	2.269
Rata- rata		53,63 %	70,92 %

Tabel ketuntasan Individu**Siklus I**

No	Nama	Persentase ketuntasan	Keterangan
1	Ade Widiasti	73 %	Tidak Tuntas
2	Ahmad Jihan	69 %	Tidak Tuntas
3	Ari Arevan	72 %	Tidak Tuntas
4	Aulia Syafitri	85 %	Tuntas
5	Azri Indikal Syahdini	65 %	Tidak Tuntas
6	Bagus Seftiawan	75 %	Tuntas
7	Diaz Zicko Fadillah	72 %	Tidak Tuntas
8	Diva Khairani	75 %	Tuntas
9	Eka Syahputri	73 %	Tidak Tuntas
10	Erzy Rizky Efendi	78 %	Tuntas
11	Febby Tialoka	76 %	Tuntas
12	Fikri Surya Fardiansyah	73 %	Tidak Tuntas
13	Haritsah Ruhbany	72 %	Tidak Tuntas
14	Iqbal Maulana	71 %	Tidak Tuntas
15	Ira Damayanti	79 %	Tuntas
16	Irwansyah	75 %	Tuntas
17	M.Farhan Ananda Barus	72 %	Tidak Tuntas
18	M.Lucky Zirehan	78 %	Tuntas
19	M.Zacky Hariansyah Nasution	67 %	Tidak Tuntas
20	Muhammad Mydas	69 %	Tidak Tuntas
21	Muhammad Aditya	75 %	Tuntas
22	Muhammad Angga Maulana	50 %	Tidak Tuntas
23	Muhammad David Hidayat	54 %	Tidak Tuntas
24	Muhammad Pascal	61 %	Tidak Tuntas
25	Muhammad Hasbi	63 %	Tidak Tuntas

26	Naiwa Agustina	72 %	Tidak Tuntas
27	Putra Raya Aditya	69 %	Tidak Tuntas
28	Rado Kurniawan	78 %	Tuntas
29	Sinta Febrianti	76 %	Tuntas
30	Sri Wirdayanti	66 %	Tidak Tuntas
31	Yurin Pradini	69 %	Tidak Tuntas
32	Alfin Purba	67 %	Tidak Tuntas

Dari tabel ketuntasan Individu diketahui bahwa sebanyak 11 Peserta didik yang tuntas dan 21 Peserta didik yang tidak tuntas. Dapat diketahui ketuntasan klasikalnya sebagai berikut :

$$ketuntasan\ klasikal = \frac{\Sigma\ peserta\ didik\ tuntas}{\Sigma\ seluruh\ peserta\ didik\ yang\ hadir} \times 100\%$$

$$ketuntasan\ klasikal = \frac{\Sigma\ 11}{\Sigma\ 32} \times 100\%$$

$$ketuntasan\ klasikal = 34\%$$

Jadi ketuntasan belajar klasikal 34% tidak mencapai KKM.

Nilai Siklus II

No	Nama	<i>Post-test</i>	Keterangan
1	Ade Widiasti	82	Tuntas
2	Ahmad Jihan	80	Tuntas
3	Ari Arevan	84	Tuntas
4	Aulia Syafitri	91	Tuntas
5	Azri Indikal Syahdini	77	Tuntas
6	Bagus Seftiawan	83	Tuntas
7	Diaz Zicko Fadillah	84	Tuntas
8	Diva Khairani	86	Tuntas
9	Eka Syahputri	82	Tuntas
10	Erzy Rizky Efendi	83	Tuntas
11	Febby Tialoka	80	Tuntas
12	Fikri Surya Fardiansyah	79	Tuntas
13	Haritsah Ruhbany	78	Tuntas
14	Iqbal Maulana	76	Tuntas
15	Ira Damayanti	83	Tuntas
16	Irwansyah	84	Tuntas
17	M.Farhan Ananda Barus	73	Tidak Tuntas
18	M.Lucky Zirehan	82	Tuntas
19	M.Zacky Hariansyah Nasution	73	Tidak Tuntas
20	Muhammad Mydas	76	Tuntas
21	Muhammad Aditya	80	Tuntas
22	Muhammad Angga Maulana	79	Tuntas
23	Muhammad David Hidayat	74	Tidak Tuntas
24	Muhammad Pascal	88	Tuntas
25	Muhammad Hasbi	89	Tuntas
26	Naiwa Agustina	86	Tuntas
27	Putra Raya Aditya	76	Tuntas
28	Rado Kurniawan	89	Tuntas
29	Sinta Febrianti	85	Tuntas

30	Sri Wirdayanti	76	Tuntas
31	Yurin Pradini	86	Tuntas
32	Alfin Purba	85	Tuntas
Jumlah		2.609	
Rata- rata		81,5%	

Tabel ketuntasan Individu**SIKLUS II**

No	Nama	Persentase ketuntasan	Keterangan
1	Ade Widiasti	82 %	Tuntas
2	Ahmad Jihan	80 %	Tuntas
3	Ari Arevan	84 %	Tuntas
4	Aulia Syafitri	91 %	Tuntas
5	Azri Indikal Syahdini	77 %	Tuntas
6	Bagus Seftiawan	83 %	Tuntas
7	Diaz Zicko Fadillah	84 %	Tuntas
8	Diva Khairani	86 %	Tuntas
9	Eka Syahputri	82 %	Tuntas
10	Erzy Rizky Efendi	83 %	Tuntas
11	Febby Tialoka	80 %	Tuntas
12	Fikri Surya Fardiansyah	79 %	Tuntas
13	Haritsah Ruhbany	78 %	Tuntas
14	Iqbal Maulana	76 %	Tuntas
15	Ira Damayanti	83 %	Tuntas
16	Irwansyah	84 %	Tuntas
17	M.Farhan Ananda Barus	73 %	Tidak Tuntas
18	M.Lucky Zirehan	82 %	Tuntas
19	M.Zacky Hariansyah Nasution	73 %	Tidak Tuntas
20	Muhammad Mydas	76 %	Tuntas
21	Muhammad Aditya	80 %	Tuntas
22	Muhammad Angga Maulana	79 %	Tuntas
23	Muhammad David Hidayat	74 %	Tidak Tuntas
24	Muhammad Pascal	88 %	Tuntas
25	Muhammad Hasbi	89 %	Tuntas

26	Naiwa Agustina	86 %	Tuntas
27	Putra Raya Aditya	76 %	Tuntas
28	Rado Kurniawan	89 %	Tuntas
29	Sinta Febrianti	85 %	Tuntas
30	Sri Wirdayanti	76 %	Tuntas
31	Yurin Pradini	86 %	Tuntas
32	Alfin Purba	85 %	Tuntas

Dari tabel ketuntasan Individu diketahui bahwa sebanyak 29 peserta didik yang tuntas dan 3 peserta didik yang tidak tuntas. Dapat diketahui ketuntasan klasikalnya sebagai berikut :

$$ketuntasan\ klasikal = \frac{\Sigma\ peserta\ didik\ tuntas}{\Sigma\ seluruh\ peserta\ didik\ yang\ hadir} \times 100\%$$

$$ketuntasan\ klasikal = \frac{\Sigma\ 29}{\Sigma\ 32} \times 100\%$$

$$ketuntasan\ klasikal = 90\%$$

Jadi ketuntasan belajar klasikal mencapai 90% mencapai KKM.

HASIL OBSERVASI SIKLUS I

No	Nama Kelompok	Skor	Kategori
1	Kelompok 1	87	Sangat Baik
2	Kelompok 2	92	Sangat Baik
3	Kelompok 3	82	Sangat Baik
4	Kelompok 4	79	Baik

HASIL OBSERVASI SIKLUS II

No	Nama Kelompok	Skor	kategori
1	Kelompok 1	92	Sangat Baik
2	Kelompok 2	95	Sangat Baik
3	Kelompok 3	90	Sangat Baik
4	Kelompok 4	91	Sangat Baik



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapt. Mukàtar Basri No.3, Telp. (061) 6619056 Medan 20238
Website : <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail : fkip@umsu.ac.id

Form : K - 1

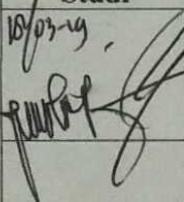
Kepada : Yth. Bapak Ketua & Sekretaris
Program Studi: Pendidikan Matematika
Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

Perihal : **PERMOHONAN PERSETUJUAN JUDUL SKRIPSI**

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini:

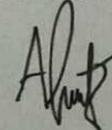
Nama Mahasiswa : Siti Aisyah Dongoran
NPM : 1502030162
Program Studi : Pendidikan Matematika
Kredit Kumulatif : 140 SKS

IPK : 3,38

Persetujuan Ket./Sekret. Program Studi	Judul Yang Diajukan	Disahkan Oleh Dekan Fakultas
	Penggunaan Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Di SMP	
	Pengaruh Model Anchored Instructrion Terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa di SMP	
	Penerapan Model Pembelajaran CPS(Creatif Problem Soving) Terhadap Pemecahan Masalah Siswa Di SMP	

Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pemeriksaan dan persetujuan serta pengesahan, atas kesediaan Ibu saya ucapkan terima kasih.

Medan, 19 Maret 2019
Hormat Pemohon,



Siti Aisyah Dongoran

Keterangan :

Dibuat rangkap 3 : - Untuk Dekan/Fakultas
- Untuk Ketua/Sekretaris Prog. Studi
- Untuk Mahasiswa yang bersangkutan



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

Form K-2

Kepada : Yth. Bapak Ketua/Sekretaris
Program Studi Pendidikan Matematika
FKIP UMSU

Assalamu'alaikum Wr, Wb

Dengan hormat, yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama Mahasiswa : Siti Aisyah Dongoran
NPM : 1502030162
Prog. Studi : Pendidikan Matematika

Mengajukan permohonan persetujuan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi sebagai tercantum di bawah ini dengan judul sebagai berikut:

Penggunaan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Prestasi Belajar pada Siswa
SMP PAB 9 klambir V T.P 2018/2019

Sekaligus saya mengusulkan/ menunjuk Bapak/ Ibu:

1. Drs. Lisanuddin, M.Pd

Sebagai Dosen Pembimbing Proposal/Risalah/Makalah/Skripsi saya.

Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pengurusan selanjutnya. Akhirnya atas perhatian dan kesediaan Bapak/ Ibu saya ucapkan terima kasih.

Medan, 02 April 2019
Hormat Pemohon,

Siti Aisyah Dongoran

Keterangan

Dibuat rangkap 3 :
- Untuk Dekan / Fakultas
- Untuk Ketua / Sekretaris Prog. Studi
- Untuk Mahasiswa yang Bersangkutan

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**
Jln. Mukthar Basri BA No. 3 Telp. 6622400 Medan 20217 Form : K3

Nomor : 751 /II.3/UMSU-02/F/2019
Lamp : ---
Hal : **Pengesahan Proyek Proposal
Dan Dosen Pembimbing**

Bismillahirrahmanirrahim
Assalamu'alaikum Wr. Wb

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara menetapkan Perpanjangan proposal/risalah/makalah/skripsi dan dosen pembimbing bagi mahasiswa yang tersebut di bawah ini .:

Nama : **Siti Aisyah Dongoran**
N P M : 1502030162
Semester : VIII (Delapan)
Program Studi : Pendidikan Matematika
Judul Penelitian : **Penggunaan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Prestasi Belajar pada Siswa SMP PAB 9 Klambir V T.P 2018/2019**

Pembimbing : **Drs, Lisanuddin, MPd.**

Dengan demikian mahasiswa tersebut di atas diizinkan menulis proposal/risalah/makalah/skripsi dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Penulis berpedoman kepada ketentuan yang telah ditetapkan oleh Dekan
2. Proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dinyatakan **BATAL** apabila tidak selesai pada waktu yang telah ditentukan.
3. Masa daluwarsa tanggal : **5 April 2020**

Medan, 29 Rajab 1440 H
05 April 2019 M

Wassalam
Dekan

Dr. H. Efrianto Nasution, MPd.
NIDN : 0115057302

Dibuat rangkap 5 (lima) :

1. Fakultas (Dekan)
2. Ketua Program Studi
3. Pembimbing Materi dan Teknis
4. Pembimbing Riset
5. Mahasiswa yang bersangkutan :

WAJIB MENGIKUTI SEMINAR



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jalan Kapten Muchtar Basri, BA No.3 Medan Telp. (061) 661905 Ext. 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

Kepada: Yth. Bapak Ketua/Sekretaris
Program Studi Pendidikan Matematika
FKIP UMSU

Perihal : **Permohonan Perubahan Judul Skripsi**

Bismillahirrahmanirrahim
Assalamu'alaikum Wr. Wb

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Siti Aisyah Dongoran
NPM : 1502030162
Program Studi : Pendidikan Matematika

Mengajukan permohonan perubahan judul Skripsi, sebagai mana tercantum di bawah ini:

Penggunaan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Prestasi Belajar
pada Siswa PAB 9 Klambir V T.P 2019/2020

Menjadi:

Penggunaan Media Permainan Ular Tangga Melalui Model Edutainment
untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Siswa Kelas VII
SMP PAB 9 Klambir V T.P 2019/2020

Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pengurusan selanjutnya.
Akhirnya atas perhatian dan kesediaan Bapak saya ucapkan terima kasih.

Medan, Juli 2019

Hormat Pemohon

Siti Aisyah Dongoran

Diketahui Oleh :

Ketua Program Studi
Pendidikan Matematika

Dr. Zainal Azis, MM, M.Si

Dosen Pembimbing

Drs. Lhasuddin, M.Pd



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

Jl. Kapten Mukhtar 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

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

SURAT KETERANGAN

Ketua Program Studi Pendidikan Matematika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, menerangkan bahwa ini:

Nama Lengkap : Siti Aisyah Dongoran
N.P.M : 1502030162
Program Studi : Pendidikan Matematika
Judul Proposal : Penggunaan Media Permainan Ular Tangga melalui Model Edutainment untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Siswa Kelas VII SMP PAB 9 Klambir V T.P 2019/2020

Benar telah melakukan seminar proposal skripsi pada Kamis tanggal 25 Bulan Juli Tahun 2019.

Demikianlah surat keterangan ini dibuat untuk memperoleh surat izin riset dari Dekan Fakultas. Atas kesediaan dan kerjasama yang baik, kami ucapkan terima kasih.

Medan, Agustus 2019

Ketua,

Dr. Zainal Azis, MM, M.Si



UMSU

Sila menjawab surat ini agar disebutkan nomor dan tanggalnya

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jalan Kapten Muchtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400
Website: <http://fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@yahoo.co.id

Nomor : 579 /IL3/UMSU-02/F/2019
Lamp : -

Medan, 29 Zulqaidah 1440 H
1 Agustus 2019 M

H a l : Izin Riset

Kepada : Yth. Bapak/Ibu Kepala
SMP PAB 9 Klambir V
Di
Tempat.

Bismillahirrahmanirrahim
Assalamu'alaikum Wr. Wb

Wa ba'du semoga kita semua sehat wal'afiat dalam melaksanakan tugas sehari-hari sehubungan dengan semester akhir bagi mahasiswa wajib melakukan penelitian/riset untuk penulisan Skripsi sebagai salah satu syarat penyelesaian Sarjana Pendidikan, maka kami mohon kepada Bapak/ibu memberikan izin kepada mahasiswa kami dalam melakukan penelitian /riset ditempat Bapak/ibu pimpin. Adapun data mahasiswa tersebut di bawah ini :

Nama : Siti Aisyah Dongoran
N P M : 1502030162
Semester : VIII (Delapan)
Program Studi : Pendidikan Matematika
Judul Penelitian : Penggunaan Media Permainan Ular Tangga Melalui Model Edutain men untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Siswa Kelas VII SMP PAB 9 Klambir V T.A. 2019 / 2020

Demikian hal ini kami sampaikan, atas perhatian dan kesediaan serta kerjasama yang baik dari Bapak/ibu kami ucapkan banyak terima kasih, Akhirnya selamatlah sejahteralah kita semuanya. Amin.



Wassalam
Dan
Dr. H. Elrianto Nasution, MPd.
NIDN : 0115057302

****Pentinggal**

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

PERMOHONAN UJIAN SKRIPSI

Kepada Yth:
Bapak Dekan FKIP
di
Medan

Medan, September 2019

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Dengan hormat, saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama lengkap : SITI AISYAH DONGORAN
NPM : 1502030162
Program Studi : Pendidikan Matematika
Alamat : Jl. Bukit Barisan II, Gg Pandan No 12 C, Medan

Mengajukan permohonan mengikuti ujian skripsi. Bersama ini saya lampirkan persyaratan:

1. Transkrip/ Daftar nilai kumulatif (membawa KHS asli Sem 1 s/d terakhir dan Nilai Semester Pendek (kalau ada SP). Apabila KHS asli hilang, maka KHS Foto Copy harus dileges di Biro FKIP UMSU).
2. Foto copy STTB/ Ijazah terakhir dilegalisir 3 rangkap (boleh yang baru dan boleh yang lama).
3. Pas foto ukuran 4 x 6 cm, 15 lembar.
4. Bukti lunas SPP tahap berjalan (difotocopy rangkap 3)
5. Foto copy kompri 3 lembar
6. Surat keterangan bebas perpustakaan
7. Surat permohonan sidang yang sudah ditanda tangani oleh pimpinan Fakultas
8. Skripsi yang telah di ACC Ketua dan Sekretaris Program Studi serta sudah ditandatangani oleh Dekan fakultas

Demikianlah permohonan saya untuk pengurusan selanjutnya. Terima kasih, wassalam.

Pemohon,

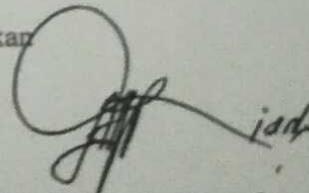


SITI AISYAH DONGORAN

Disetujui oleh :
A.n. Rektor
Wakil Rektor I

Medan, September 2019

Dekan



Dr. H.M. Arifin Gultom, S.H., M.Hum

Dr. H. Eifrianto Nasution, S.Pd, 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	: SITI AISYAH DONGORAN
Tempat/ Tgl. Lahir	: Tembung, 24 November 1997
Agama	: Islam
Status Perkawinan	: Kawin/Belum Kawin/Duda/Janda*)
No. Pokok Mahasiswa	: 1502030162
Program Studi	: Pendidikan Matematika
Alamat Rumah	: Jl. Bukit Barisan II, Gg Pandan No 12 C, Medan Telp/Hp: 0812-6322-5609
Pekerjaan/ Instansi	: -
Alamat Kantor	: -

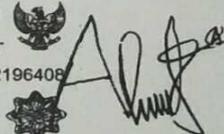
Melalui surat permohonan tertanggal **September 2019** telah mengajukan permohonan menempuh ujian skripsi. Untuk ujian skripsi yang akan saya tempuh, menyatakan dengan sesungguhnya, bahwa saya,:

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,


AB7AFF962196408
10000
RUPIAH



SITI AISYAH DONGORAN

**FORMAT KESEDIAAN SEBAGAI TEMAN SEJAWAT
DALAM PENELITIAN TINDAKAN KELAS**

Kepada

Kepala SMP PAB 9 Klambir V
di Pasar II Klambir V

Yang bertanda tangan di bawah ini menerangkan bahwa :

Nama : Darlya Ika Putri S.Pd
NIP :
Tempat Mengajar : SMP PAB 9 Klambir V
Alamat Sekolah : Pasar II Klambir V
Telepon/HP : 085270320971

Menyatakan bersedia sebagai Guru kelas untuk mendampingi dalam pelaksanaan PTK atas nama:

Nama : Siti Aisyah Dongoran
NPM : 1502030162
Program Studi : Pendidikan Matematika
Tempat Mengajar : SMP PAB 9 Klambir V
Alamat Sekolah : Pasar II Klambir V
Telepon/HP : 081263225609

Demikian agar surat pernyataan ini dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Mengetahui
Kepala SMP PAB 9 Klambir V

Medan, Agustus 2019
Guru Kelas,

Sujatmiko S.Pd
NIP

Darlya Ika Putri S.Pd
NIP

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Siti Aisyah Dongoran
NPM : 1502030162
Tempat Tugas : SMP PAB 9 Klambir V

Menyatakan bahwa :

Nama : Darlya Ika Putri S.Pd
Tempat Mengajar : SMP PAB 9 Klambir V
Guru Bidang Studi : Matematika

Adalah Guru Kelas yang akan membantu dalam pelaksanaan pembelajaran dalam proses pencatatan dalam bidang Penelitian Tindakan Kelas (PTK).

Demikian pernyataan ini dibuat untuk digunakan sebagai mana mestinya.

Yang Membuat Pernyataan
Guru Kelas,

Medan , Agustus 2019
Mahasiswa,

Dariya Ika Putri S.Pd
NIP

Siti Aisyah Dongoran
NPM 1502030162



Gambar pelaksanaan pembelajaran (siswa menjawab pertanyaan dari guru)



Gambar pada saat pelaksanaan pembelajaran



Gambar siswa menjawab pertanyaan dari guru



Gambar media permainan ular tangga matematika



Gambar pembentukan kelompok



Gambar perwakilan kelompok



Gambar pelemparan dadu tiap perwakilan kelompok





Daftar Riwayat Hidup

I. Identitas

- 1. Nama : Siti Aisyah Dongoran**
- 2. Tempat / Tanggal Lahir : Tembung / 24 November 1997**
- 3. Jenis Kelamin : Perempuan**
- 4. Agama : Islam**
- 5. Kewarganegaraan : Indonesia**
- 6. Status : Belum Menikah**
- 7. Alamat : Jalan Bukit Barisan Gg Pandan No 12c**
- 8. Nama Orang Tua**
 - a. Ayah : Azis Salim Dongoran S.H**
 - b. Ibu : Hotmalily Suriyani Ritonga S.Pd**
- 9. Alamat Orang Tua : Desa Parigi Kecamatan Dolok**
Kab.Padang Lawas Utara

II. Pendidikan Formal

- 1. Tahun 2009 : SD Swasta Sabilina Medan**
- 2. Tahun 2012 : SMP Negeri 1 Percut Sei Tuan**
- 3. Tahun 2013 : SMP Negeri 1 Dolok**
- 4. Tahun 2015 : SMA Negeri 1 Dolok**
- 5. Tahun 2015 –Sekarang : Universitas Muhammadiyah Sumatera**
Utara