

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN  
ULAR TANGGA DI SEKOLAH MENENGAH PERTAMA  
NEGERI 1 BAYUNG LENCIR KABUPATEN MUSI  
BANYUASIN SUMATERA SELATAN**

**SKRIPSI**



**OLEH :**

**FANI KHOIRUL ANWAR**

**NIM. 208190023**

**PROGRAM STUDI TADRIS MATEMATIKA  
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SULTAN THAHA SAIFUDDIN**

**JAMBI**

**2023**

© Hak cipta milik UIN Sutha Jambi

State Islamic University of Sulthan Thaha Saifuddin Jambi



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SULTAN THAHA SAIFUDDIN  
J A M B I

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:  
1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:  
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, pennisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.  
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi  
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN  
ULAR TANGGA DI SEKOLAH MENENGAH PERTAMA  
NEGERI 1 BAYUNG LENCIR KABUPATEN MUSI  
BANYUASIN SUMATERA SELATAN**

**SKRIPSI**

**Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar  
Sarjana Pendidikan**



**OLEH :**

**FANI KHOIRUL ANWAR**

**NIM. 208190041**

**PROGRAM STUDI TADRIS MATEMATIKA  
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SULTAN THAHA SAIFUDDIN**

**JAMBI**

**2023**

@ Hak cipta milik UIN Sultha Jambi

State Islamic University of Sulthan Thaha Saifuddin Jambi



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:  
1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:  
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.  
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sultha Jambi  
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sultha Jambi

## NOTA DINAS



**KEMENTERIAN AGAMARI  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SULTHAN THAHA SAIFUDDIN JAMBI  
FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN**  
Alamat : Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN STS Jambi  
Jl. Jambi-Ma. Bulian KM. 16 Simp. Sungai Duren Muara Jambi 3636

### PERSETUJUAN SKRIPSI / TUGAS AKHIR

Kode Dokumen	Kode Formulir	Berlaku Tanggal	No. Revisi	Tanggal Revisi	Halaman
In.08-PP-05-01	In.08-FM-PP-05-03	2023	R-0	-	-

Hal : Nota Dinas  
Lampiran : -

Kepada  
Yth Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan  
UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi  
Di Tempat

*Assalamu 'alaikum Wr. Wb.*

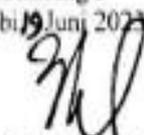
Setelah membaca, meneliti, memberikan petunjuk dan mengoreksi serta mengadakan perbaikan seperlunya maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi saudara:

Nama : Fani Khoirul Anwar  
NIM : 208190023  
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga  
Di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Bayung Lencir  
Kabupaten Musi Banyuasin Sumatera Selatan

Sudah dapat diajukan kembali kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Program Studi Tadris Matematika UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata Satu dalam Pendidikan Agama Islam. Dengan ini kami berharap agar skripsi atau tugas akhir saudara tersebut di atas agar segera dimunaqasyahkan. Atas perhatiannya kami ucapkan terimakasih.

Pembimbing I

Jambi, 19 Juni 2023

  
Drs. H. Husni F. Hilali, M.Pd  
NIP.196001021987031001

@ Hak c

UIN Jambi



**KEMENTERIAN AGAMARI  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SULTHAN THAHA SAIFUDDIN JAMBI  
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Alamat : Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN STS Jambi  
Jl. Jambi-Ma. Bulian KM. 16 Simp. Sungai Duren Muara Jambi 3636

**PERSETUJUANSKRIPSI / TUGAS AKHIR**

Kode Dokumen	Kode Formulir	Berlaku Tanggal	No. Revisi	Tanggal Revisi	Halaman
In.08-PP-05-01	In.08-FM-PP-05-03	2023	R-0	-	-

Hal : Nota Dinas

Lampiran : -

Kepada

Yth Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi

Di Tempat

*Assalamu 'alaikum Wr. Wb.*

Setelah membaca, meneliti, memberikan petunjuk dan mengoreksi serta mengadakan perbaikan seperlunya maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi saudara:

Nama : Fani Khoirul Anwar

NIM : 208190023

Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga  
Di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Bayung Lencir  
Kabupaten Musi Banyuasin Sumatera Selatan

Sudah dapat diajukan kembali kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Program Studi Tadris Matematika UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata Satu dalam Pendidikan Agama Islam. Dengan ini kami berharap agar skripsi atau tugas akhir saudara tersebut di atas agar segera dimunaqasyahkan. Atas perhatiannya kami ucapkan terimakasih.

Pembimbing II  
Jambi, Juni 2023

Rima Meslita, S.Si, M.Pd  
NIDN. 2021048801



**KEMENTERIAN AGAMA RI  
UIN SULTHAN THAHA SAIFUDDIN JAMBI  
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Alamat: Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan UIN STS Jambi. Jl. Jambi-Ma-Bulian Km. 16 Simp. Sungai Duren Kab. Muaro Jambi 36363

**PENGESAHAN PERBAIKAN SKRIPSI**  
Nomor : B - 506 /D-I/KP.01.2/ / 2023

**Skripsi dengan judul "Pengaruh Kemandirian Belajar dan Efikasi Diri Matematika Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Pada Siswa Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 2 Kota Jambi" Yang telah dimunaqasahkan oleh sidang Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK) UIN Sultan ThahaSaifuddin Jambi pada:**

**Hari** : Senin  
**Tanggal** : 17-07-2023  
**Jam** : 13.00-15.00 WIB  
**Tempat** : Ruang Sidang FTK  
**Nama** : Fani Khoirul Anwar  
**NIM** : 208190023  
**Judul** : Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Bayung Lencir Kabupaten Musi Banyuasin Sumatera Selatan

Telah diperbaiki sebagaimana hasil sidang diatas dan telah diterima sebagai bagian dari persyaratan pengesahan perbaikan skripsi.

PENGESAHAN PERBAIKAN SKRIPSI			
No.	Nama	Tanda Tangan	Tanggal
1.	Ali Murtadlo, M.Ag (Ketua Sidang)		3/8 - 2023
2.	Meirisa Sahandika, M.Pd (Sekretaris Sidang)		15/8 - 2023
3.	M. Kukuh, M.Sc (Penguji I)		01.08.2023
4.	Della Amrina Yusra, M.Pd (Penguji II)		1 Agustus 2023
5.	Drs.H.Husni El Hilali, M.Pd (Pembimbing I)		14-08-23
6.	Rima Meslita, S.Si, M.Pd (Pembimbing II)		07 Agustus '23

Jambi, Agustus 2023  
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan  
UIN STS Jambi



M.Pd  
NIP.196702111992032004

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:  
1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:  
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, pemsusan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.  
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sultan Thaha Saifuddin Jambi  
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sultan Thaha Saifuddin Jambi

# PERNYATAAN ORISINALITAS

## PERNYATAAN ORISINALITAS

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang saya susun sebagai syarat untuk memperoleh gelar sarjana dari fakultas tarbiyah dan keguruan Universitas Islam Negeri Sulthan thaha saifuddin Jambi seluruhnya merupakan hasil karya saya sendiri.

Adapun bagian-bagian tertentu dalam penulisan skripsi yang saya kutip dari hasil karya orang lain telah dituliskan sumbernya secara jelas sesuai dengan norma, kaidah, dan etika penulisan ilmiah.

Apabila dikemudian hari ditemukan seluruh atau sebagian skripsi merupakan hasil karya saya sendiri atau terindikasi adanya unsur plagiat dalam bagian-bagian tertentu, saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan peraturan dan perundang-undangan yang berlaku.

Jambi, Juli 2023

Penulis



Fani Khoirul Anwar

NIM 208190023

v

v

@H



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:  
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:  
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.  
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sultha Jambi  
2. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sultha Jambi

UIN  
Sulthan Thaha Saifuddin  
Jambi

## PERSEMBAHAN

Bismillahirrohmanirrohim...

Dengan rahmat dan menyebut nama Allah SWT yang maha pengasih lagi maha penyayang pada kesempatan kali ini , kupersembahkan karya yang selalu dinantikan ini untuk :

Kedua orangtua ku tercinta , Bapak Syafaat Noor dan Ibu Nurul Badiah (Alm)  
Terimakasihatas do'a, dukungan, dan kasih sayang yang tak terhingga.

Untuk kedua saudara laki-lakiku (Agus Malik Ibrahim) dan (Hakim Qusyairi) beserta iparku (Nahrul Hayati) Terimakasih telah mendukungku secara penuh untuk mencapai cita-citaku.

Terimakasih atas do'a, motivasi, nasihat, kasih sayang, dan juga penguatku dikala aku jatuh. Terimakasih sudah menjadi orangtua kedua setelah mama dan bapak.

Terimakasih teruntuk Dosen Pembimbing Skripsi

Pembimbing I : Drs. H. Husni El Hilali, M.Pd

Pembimbing II : Rima Meslita, S.Si, M.Pd

Serta Almamater tercinta UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi atas fasilitas dan ilmu pengetahuan yang diberikan.



## MOTTO

خَيْرٌ تَعْمَلُونَ بِمَا وَاللَّهُ دَرَجَاتٌ الْعِلْمَ أَوْثُوا وَالَّذِينَ

orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat. Dan Allah Mahateliti apa yang kamu kerjakan.

(Q.S. Al-Mujadalah ayat :11)

## KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirobbil'alamin puji syukur peneliti haturkan kepada Allah SWT. Penguasa seluruh alam yang maha pemberi segala macam petunjuk untuk hamba-Nya sehingga dengan petunjuk tersebut skripsi ini dapat diselesaikan. Dan tak lupa shalawat beriring salam senantiasa tercurahkan kepada baginda nabi Muhammad SAW pemberi syafaat bagi umatnya di akhirat kelak.

Penulisan skripsi ini dimaksudkan untuk memenuhi salah satu syarat guna memperoleh gelar sarjana Pendidikan pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi. Penulis menyadari sepenuhnya bahwa penyelesaian skripsi ini banyak melibatkan pihak yang telah memberikan motivasi baik moral maupun materil, untuk itu melalui kolom ini penulis menyampaikan terimakasih dan penghargaan kepada :

1. Bapak Prof. Dr.Su'aidi, MA,Ph.D selaku rektor UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi serta Wakil Rektor I, Wakil Rektor II, Wakil Rektor III UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi.
2. Ibu Dr.Hj. Fadlillah, M.Pd selaku dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi beserta Wakil Dekan I, Wakil Dekan II dan Wakil Dekan III Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi.
3. Bapak Ali Murtadlo MS., M.Ag dan Ibu Dr. Yusmarni, M.Pd selaku Ketua dan Sekretaris Prodi Tadris Matematika Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi.
4. Dosen dan Karyawan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi
5. Bapak Drs. H. Husni El Hilali, M.Pd dan Ibu Rima Meslita, S.Si, M.Pd selaku Dosen Pembimbing I dan II yang telah meluangkan waktu dan mencurahkan pikirannya demi mengarahkan peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Bapak Tabrani, S.Pd, M.Si selaku kepala Sekolah SMP Negeri 1 Bayung Lencir.
7. Ibu Dewi Ratna Wnangsih, S.Pd selaku Guru Mata Pelajaran Matematika Kelas VIII serta seluruh majelis guru dan TU SMP Negeri 1 Bayung Lencir.

Akhirnya peneliti berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi peneliti khususnya bagi perkembangan ilmu pengetahuan umumnya. Aamiin.

Jambi, Juni 2022

Peneliti



Fani Khoirul Anwar

NIM.208190023

@ Hak cipta milik UIN Suntha Jambi

State Islamic University of Sulthan Thaha Saifuddin Jambi



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:
1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penerjemahan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suntha Jambi
  2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suntha Jambi

## ABSTRAK

Nama : Fani Khoirul Anwar  
Program Studi : Tadris Matematika  
Title : Pengembangan media Pembelajaran Permainan Ular  
Tangga Di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Bayung  
Lencir Kabupaten Musi Banyuasin Smatera Selatan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan dan keefektifan dari media permainan ular tangga materi peluang untuk siswa kelas VIII Negeri 1 Bayung Lencir. Dalam penelitian ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan (*Research & Development*) dengan desain penelitian menggunakan model pengembangan ADDIE meliputi tahapan analisis (*Analysis*), desain (*Design*), pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), dan evaluasi (*Evaluation*). Teknik pengumpulan data menggunakan angket. Angket digunakan untuk menguji kevalidan, kepraktisan dan keefektifan produk. Untuk uji validitas dilakukan oleh ahli media, materi dan bahasa serta penilaian oleh guru mata pelajaran. Uji coba produk dilakukan dua tahap yaitu uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar yang dilakukan di kelas VIII.5. Dari hasil perhitungandiperoleh presentase 100% kategori “Sangat Valid” untuk media, presentase 90% kategori “Sangat Valid” untuk materi dan presentase 68% kategori “Valid ” untuk bahasa. Untuk presentase kepraktisan sebesar 91,6% (Sangat Praktis) oleh guru matematika dan presentase 92,7% (Sangat Praktis) oleh siswa. Media ini efektif bagi siswa dibuktikan dengan hasil data yang diperoleh dari angket respon siswa setelah menggunakan produk dengan presentase sebesar 85,44% (Sangat Baik) . Dari hasil tanggapan tersebut dapat disimpulkan bahwa Media Permainan Ular Tangga tersebut valid, praktis dan efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran matematika.

**Kata kunci:** Media Pembelajaran, ADDIE, Ular Tangga, Peluang

## ABSTRACT

Name : Fani Khoirul Anwar  
Study Program : Mathematics Education  
Title : Development of Learning Media For The Game Of Snake And Ladders In Junior High School Negeri 1 Bayung Lencir Musi Banyuasin Regency South Sumatera

This study aims to determine the validity, practicality and effectiveness of the Media for the Game Of Snake And Ladders on oportunity material for class VIII students of Junior High School Negeri 1 Bayung Lencir. This research uses research and development (Research & Development) with research design using the ADDIE development model including the stages of analysis (Analysis), design (Design), development (Development), Implementation (Implementation), and evaluation (Evaluation). Data collection techniques using a questionnaire. Questionnaires are used to test the validity, practicality and effectiveness of the product. The validity test is carried out by media, material and language experts as well as assessment by subject teachers. The product trial was carried out in two stages, namely a small group trial and a large group trial conducted in class VIII.5. From the calculation results obtained a percentage of 100% in the "Very Valid" category for media, 90% in the "Very Valid" category for material and 68% in the "Valid" category for language. The percentage of practicality is 91,6% (Very Practical) by mathematics teachers and 92,7% (Very Practical) by students. This teaching material is effective for students as evidenced by the results of data obtained from student response questionnaires after using the product with a percentage of 85,44% (Very Good). From the results of these responses, it can be concluded that the Electronic Magazine Teaching Materials (e-Magazines) are valid, practical and effective for use in the mathematics learning process

**Keywords:** Learning Media, ADDIE, Snake and Ladders, Peluang

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>NOTA DINAS.....</b>	<b>ii</b>
<b>PERTANYAAN ORISINALITAS.....</b>	<b>iv</b>
<b>PERSEMBAHAN.....</b>	<b>v</b>
<b>MOTTO .....</b>	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>vii</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>ix</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xvs</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah .....	6
C. Batasan Masalah.....	6
D. Rumusan Masalah .....	7
E. Tujuan dan Manfaat Pengembangan .....	7
F. Spesifik Produk yang diharapkan.....	8
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b>	
A. Konsep Pengembangan Model.....	9
B. Kajian Teori .....	11
C. Penelitian yang Relevan .....	18
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b>	
A. Tempat dan Waktu Penelitian .....	22
B. Karakteristik Sasaran Penelitian .....	22

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:  
1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli;  
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah;  
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi  
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:  
1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:  
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah;  
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi  
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

C. Pendekatan dan Prosedur Pengembangan.....	23
D. Teknik Pengumpulan Data .....	26
E. Instrumen Pengumpulan Data dan Analisi Data .....	37

#### **BAB IV HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN**

A. Hasil Pengembangan.....	36
B. Pembahasan.....	68

#### **BAB V PENUTUP**

A. Kesimpulan .....	70
B. Saran.....	71

<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>72</b>
-----------------------------	-----------

<b>LAMPIRAN – LAMPIRAN.....</b>	<b>75</b>
---------------------------------	-----------

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Alat Peraga Di Smp N 1 Bayung Lencir .....	4
Gambar 2.1 Bagan Pengembangan ADDIE.....	10
Gambar 3.1 Lokasi Uji Coba Smp Negeri 1 Bayung Lencir .....	22
Gambar 4.1 Media Ular Tangga.....	46
Gambar 4.2 Dadu .....	46
Gambar 4.3 Pion .....	47
Gambar 4.4 Tata Cara Permainan Ular Tangga .....	48
Gambar 4.5 Media Permainan Ular Tangga .....	48
Gambar 4.6 Soal (a) Sebelum Revisi Soal Tidak Bervariasi .....	50
Gambar 4.7 (b) Setelah Revisi Soal Bervariasi.....	50
Gambar 4.8 Media (a) Sebelum Direvisi. ....	53
Gambar 4.9 (b) Setelah Direvisi Pemilihan <i>Themes Fonts</i> Pada Judul.....	53
Gambar 4.10 Penambahan Tabel Peluang .....	54

### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah;
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Kompetensi dasar (KD), Materi Pembelajaran, dan Indikator.....	17
Tabel 2.2 Studi Relevan Penelitian Vella Oktavia.....	19
Tabel 2.3 Studi Relevan Penelitian Alfi Rahmawati .....	20
Tabel 2.4 Studi Relevan Penelitian Vivit Ayu Gunawan.....	21
Tabel 3.1 Kisi-kisi Angket Ahli Materi .....	28
Tabel 3.2 Kisi-kisi lembar validasi media .....	29
Tabel 3.3 Kisi-kisi lembar angket respon guru .....	30
Tabel 3.4 Kisi-kisi lembar praktikalitas respon siswa .....	31
Tabel 3.5 Kisi-kisi lembar validasi bahasa .....	32
Tabel 3.6 Skor butir skala likert.....	33
Tabel 3.7 Tingkat Kevalidan.....	34
Tabel 3.8 Skor Butir Skala Likert .....	34
Tabel 3.9 Tingkat Praktilitas .....	35
Tabel 3.10 Skor Butir Skala Likert .....	35
Tabel 4.1 Hasil Wawancara Analisis Kebutuhan.....	37
Tabel 4.2 Hasil Analisis kebutuhan siswa.....	39
Tabel 4.3 Analisis Kurikulum dan Materi.....	41
Tabel 4.4 Hasil Analisis karakteristik siswa .....	43
Tabel 4.5 Hasil Validasi Ahli Materi.....	50
Tabel 4.6 Hasil Validasi Ahli Bahasa .....	52
Tabel 4.7 Hasil validasi media .....	54
Tabel 4.8 Praktikalitas Penilaian Respon Guru.....	57
Tabel 4.9 Data Respon Siswa Kelas VIII terhadap permainan ular tangga .....	59
Tabel 4.10 Tabel Respon Siswa .....	61
Tabel 4.11 Hasil Angket Efektivitas .....	65

### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah;
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sultha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sultha Jambi

## DAFTAR LAMPIRAN

@ Hak cipta milik UIN Sunha Jambi

State Islamic University of Sulthan Thaha Saifuddin Jambi

Lampiran 1 Media Permainan ular tangga .....	75
Lampiran 2 Soal Permainan Ular Tangga.....	78
Lampiran 3 Validasi Bahasa .....	80
Lampiran 4 Validasi Materi .....	83
Lampiran 5 Validasi Media.....	86
Lampiran 6 Praktikalitas Validasi Guru .....	89
Lampiran 7 Angket Siswa.....	91
Lampiran 8 Dokumentasi.....	97
Lampiran 9 Surat Riset Penelitian .....	100
Lampiran 10 Balasan Surat Riset.....	103

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah;
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sunha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sunha Jambi



## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang

Pendidikan mempunyai kontribusi penting bagi kehidupan manusia yang berfungsi dalam mencapai kehidupan yang ideal di era baru. Adanya pendidikan manusia dapat menguasai segala bidang ilmu pengetahuan serta teknologi. Pada hakikatnya pendidikan adalah upaya yang dilakukan oleh seseorang atau kelompok secara sadar dalam memperoleh suatu tujuan yang akan diraih untuk membuat perubahan menuju ke arah yang lebih baik.

Di samping itu, Pendidikan juga penting karena akan menghasilkan pengetahuan dan menjadikan pengalaman, sehingga akan terwujud dalam diri seseorang bekal atau modal untuk menjalani kehidupan sehingga dengan adanya pendidikan maka akan terjadi suatu interaksi belajar antar guru dan siswa yang memerlukan proses pengajaran yang mampu membuat perubahan secara sistematis dan terarah.

Fungsi dan tujuan pendidikan di Indonesia telah diatur didalam undang-undang No. 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional. Dengan pelaksanaan pendidikan nasional di Indonesia yang meliputi dari pengertian pendidikan, fungsi dan tujuan pendidikan, jenis-jenis pendidikan, jenjang pendidikan, standart pendidikan dan lain sebagainya (Sujana, 2019). Dalam kehidupannya setiap orang pasti menemukan masalah-masalah yang harus dihadapi terutama pada zaman modern ini dimana dunia berkembang dengan sangat cepat. Begitu pula dalam dunia pendidikan, terdapat masalah-masalah yang harus dihadapi salah satunya yaitu lemahnya proses pembelajaran diantaranya pembelajaran matematika.

Pembelajaran matematika sangat penting bagi siswa, sesuai dengan tujuan pembelajaran matematika di jenjang pendidikan dasar dan pendidikan menengah adalah untuk mempersiapkan siswa dalam dunia pendidikan dapat selalu berkembang secara logis, rasional, kritis, cermat, jujur, efisien dan efektif (muhammad syazali, 2015).

Pembelajaran matematika juga merupakan suatu proses pentransferan ilmu dasar yang memerlukan suatu pemahaman konsep secara utuh dari seorang guru kepada siswa. Dari proses tersebut diharapkan agar terjadinya proses belajar mengajar yang aktif untuk pencapaian tujuan pembelajaran matematika yang diinginkan

Tujuan pembelajaran matematika secara umum yang dapat dipahami apabila proses pembelajaran dilakukan untuk menanamkan kemampuan pemahaman konsep matematika bagi siswa agar mereka dapat menyelesaikan persoalan matematika yang dipelajari dan dapat memanfaatkan konsep matematika tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Harapan para guru terhadap para siswa dalam pencapaian tujuan pembelajaran tersebut akan dapat diprediksi dalam proses pembelajaran yang sedang berlangsung. Pencapaian tujuan belajar tersebut terlihat nyata dari proses yang dilakukan dan bukanlah merupakan persoalan yang mudah. Tercapai atau tidaknya suatu tujuan pembelajaran terlihat dari efektifnya siswa dalam belajar. Dalam mencapai tujuan pembelajaran yang maksimal yaitu salah satu faktor pendorong seperti adanya media belajar yang menarik agar siswa mempunyai minat sehingga dapat meningkatkan semangat dalam belajar. Supaya tujuan pembelajaran matematika tercapai sesuai dengan tuntutan kurikulum dan standar kompetensi yang harus dimiliki oleh siswa, maka sebelum melakukan proses kegiatan belajar mengajar tentunya guru terlebih dahulu merancang rencana proses belajar mengajar yang berupa penyusunan silabus dan rencana pelaksanaan pembelajaran dan mengembangkan materi yang digunakan.

Salah satu materi yang dikembangkan dalam media pembelajaran yaitu dengan melihat benda-benda di lingkungan sekitar yang termasuk dalam pembahasan matematika. Dalam penelitian ini peneliti membahas materi peluang, yang mana materi tersebut sangat erat kaitannya dan dapat terlihat secara nyata dalam kehidupan sehari-hari dan pada angket analisis kebutuhan dan karakteristik siswa materi peluang merupakan materi yang sulit bagi siswa. peluang adalah seberapa besar kemungkinan sesuatu akan terjadi.

Konsep peluang adalah memberikan kemungkinan bagi suatu kegiatan untuk memanfaatkannya dalam usaha mencapai tujuan. Untuk memahami materi peluang agar lebih mudah perlu adanya media pembelajaran yang digunakan.

Media pembelajaran merupakan sebuah alat atau sarana penunjang yang dapat digunakan dalam menyampaikan informasi agar diterima dengan baik (Sohibun dan Ade, 2017). Sementara dalam bahas Arab, sinonim kata media adalah wasa'il yang berarti sarana ataupun jalan. Kata wasiilah tersebut antara lain ditemukan di dalam ayat Al Quran surah Al-Maidah ayat 35 berikut.

يَتَأْتِيهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا اتَّقُوا اللَّهَ وَابْتَغُوا إِلَيْهِ الْوَسِيلَةَ وَجَاهِدُوا فِي سَبِيلِهِ لَعَلَّكُمْ تُفْلِحُونَ ﴿٣٥﴾ المائدة : ٣٥

Artinya: Wahai orang-orang yang beriman! Bertakwalah kepada Allah dan carilah wasilah (jalan) untuk mendekati diri kepada-Nya, dan berjihadlah (berjuanglah) di jalan-Nya, agar kamu beruntung (Anonim, 2009 :115).

Ayat di atas menunjukkan bahwa aktivitas ibadah merupakan wadah ataupun saluran yang dapat digunakan untuk mendekati diri kepada Allah SWT. Penggunaan media yang menarik memberikan dorongan motivasi pada siswa dalam pembelajaran, karena dalam proses pembelajaran siswa harus terlibat langsung atau menjadi pusat pembelajaran dalam berbagai bidang mata pelajaran. Pada sistem pendidikan pada saat ini kurikulum yang sudah diperbarui dari yang bermula menggunakan kurikulum KTSP menjadi kurikulum 2013 yang dimana di dalam pembelajaran memadukan berbagai mata pelajaran dalam beberapa tema. Menggunakan media pembelajaran dapat membangkitkan motivasi minat yang baru, membangkitkan motivasi sehingga dapat meningkatkan semangat dalam belajar.

Informasi yang peneliti peroleh dari observasi awal serta hasil wawancara dengan Ibu Dewi Ratna Winangsih. Yang merupakan salah satu guru mata pelajaran matematika kelas VIII Sekolah Menengah Pertama

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

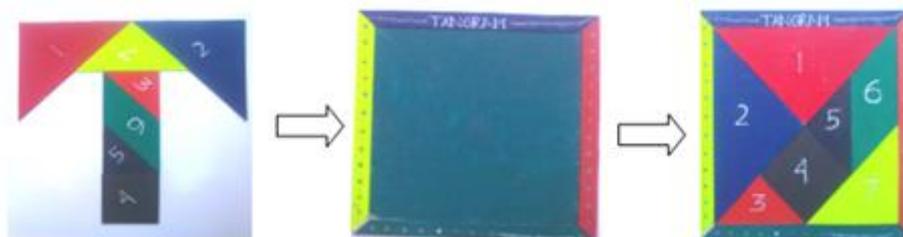
1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, purnfsan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak menginkan kepentingan yang wajar UIN Sultha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sultha Jambi



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SULTHAN THAHA SAIFUDDIN  
J A M B I

Negeri 1 Bayung Lencir, beliau mengatakan bahwa guru menggunakan media berupa buku cetak, dimana buku cetak yang digunakan oleh guru kurang memacu siswa untuk belajar aktif, jumlah buku cetak yang tersedia kurang memadai, tampilan buku cetak kurang menarik, dan bahasa yang digunakan buku cetak tersebut sulit dipahami oleh siswa. Dari faktor-faktor inilah yang membuat siswa kurang termotivasi untuk belajar matematika. Beliau juga mengatakan bahwa selain dari menggunakan buku cetak guru juga menggunakan media alat peraga tangram.

Tangram adalah permainan yang paling tua yang dikenal dalam matematika. Permainan ini pertama kali dikembangkan dinegara cina dan sering siebut dengan puzzle China (Chamdika, Kusbianto P dan Irawati, 2017). Media tangram ini adalah media permainan *puzzle* dan hanya digunakan pada materi bangun datar dikelas VII ujar guru matematika.



**Gambar 1.1** Alat Peraga di SMP N 1 Bayung Lencir

Alat peraga tangram diatas digunakan guru untuk mengajar pada materi bangun datar dikelas VII SMP N 1 Bayung Lencir, alat ini sama halnya dengan permainan *puzzle* yaitu merangkaikan potongan tangram dengan menempelkan bagian sisi yang sama panjang sehingga terbentuk bangun geometri yang dikehendaki. Pada Gambar 1.1 menunjuan bahwa potongan bangun datar yang masih belum tersusun, kemudian Gambar 1.2 ialah tempat potongan bentuk bangun datar yang di ingin disesuaikan, dan Gambar 1.3 menunjukkan potongan – potongan yang sudah tersusun sesuai dengan bentuk yang diperlukan.

Dari pengamatan yang peneliti lakukan dilapangan dapat diamati ada beberapa kenyataan yang perlu mendapat analisis lebih lanjut media yang ada

belum mendorong motivasi siswa untuk belajar, minimnya media pembelajaran membuat siswa kurang minat dalam belajar matematika maka peneliti perlu mendapat upaya pengembangan materi yang sesuai dengan kecenderungan siswa ini berupa media permainan ular tangga. Pengembangan media ini bertujuan untuk dapat membantu siswa belajar lebih efektif dan efisien dan terwujudnya pembelajaran siswa aktif.

Kenyataan diatas di dukung oleh respon siswa ketika dikonfirmasi tentang media tersebut. Respon siswa peneliti rangkum dari siswa kelas VIII.5 melalui pertanyaan singkat sebagai analisis kebutuhan dan karakteristik siswa. Dari 20 siswa di kelas VIII.5, 13 siswa mengatakan bahwa media tangram kurang menarik karena dimainkan secara sendiri, dan 17 siswa setuju jika dalam pembelajaran menggunakan metode berkelompok/tim. Sehingga dengan adanya media ular tangga motivasi dan minat siswa bertambah.

Berdasarkan respon salah satu dari siswa kelas VIII.5 ketika peneliti bertanya “Apakah media tangram menarik digunakan pada pembelajaran?”, “saya kurang tertarik untuk menggunakan media tangram” ungkap B. “Bagaminakah proses pembelajaran yang kamu inginkan?”, “saya menyukai proses pembelajaran yang berkelompok” ungkap S. “

Keberadaan media dalam proses pembelajaran adalah sebagai alat pembantu siswa dalam proses. Dalam proses pembelajaran siswa dituntut untuk berperan aktif dalam kegiatan proses belajar mengajar. Selain dari harus memahami materi siswa dituntut untuk dapat menjelaskan kepada rekan-rekan lain mengenai materi yang telah di pelajari. Pembelajaran aktif dilakukan dengan tujuan agar dalam proses kegiatan belajar mengajar siswa tertarik dalam proses pembelajaran. Dalam mengembangkan media ini dibutuhkan permainan. Pembelajaran permainan yang peneliti terapkan yaitu pembelajaran permainan ular tangga. Peneliti menerapkan pembelajaran permainan ular tangga dengan tujuan untuk menarik minat siswa berdasarkan dengan kurikulum 2013.

Permainan ular tangga adalah permainan yang dimainkan oleh 2 orang atau lebih dengan menggunakan dadu dan terdapat kotak-kotak serta gambar

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penerusan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak mengizinkan kepentingan yang wajar UIN Sultha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sultha Jambi



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SULTHAN THAHA SAIFUDDIN  
J A M B I

tangga dan ular. Pada permainan ini peserta didik diajak untuk melakukan dan menemukan sendiri hasil belajar yang akan dicapai sehingga peserta didik secara aktif melakukan pembelajaran ini. permainan ular tangga dapat dijadikan pembelajaran yang menyenangkan bagi peserta didik, mereka akan cenderung tertarik mengikuti proses pembelajaran (Wati, 2021). Permainan ular tangga ini dapat dimainkan oleh semua jenjang kelas. Guru dapat membuat sendiri permainan ini yang sesuai dengan tujuan. Kelebihan ular tangga yaitu dapat meningkatkan motivasi siswa serta permainan ular tangga juga dapat membentuk sikap dan keterampilan yaitu melalui kerja sama setiap kelompok. Maka peneliti mengembangkan sebuah produk yang digunakan dalam proses belajar mengajar dengan tujuan agar meningkatkan motivasi belajar seluruh siswa dalam pembelajaran dan mempermudah guru dalam menyampaikan materi hingga memperoleh hasil belajar yang optimal.

Media permainan ular tangga ini menjadi media yang menarik bagi siswa dimana siswa akan terjun langsung bermain dengan sambil belajar, serta permainan ular tangga belum pernah digunakan sebagai media pembelajaran khususnya pada materi peluang. Maka peneliti mengangkat judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Di Sekolah Menengah Pertama Negeri1 Bayung Lencir Kabupaten Musi Banyuasin Sumatera Selatan”**.

## B. Identifikasi masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah peneliti paparkan diatas maka dapat disimpulkan identifikasi masalahnya adalah sebagai berikut:

1. Belum bervariasinya media yang digunakan guru untuk mengajar.
2. Media pembelajaran yang ada belum dapat menarik perhatian siswa sehingga siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi pembelajaran matematika yang diterangkan.

## C. Batasan Masalah

Untuk menghindari meluasnya pembahasan, maka diperlukannya batasan masalah. Adapun batasan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Media pembelajaran Permainan Ular Tangga difokuskan pada siswa VIII.



5 di SMP Negeri 1 Bayung Lencir.

2. Media pembelajaran permainan ular tangga masih tergolong sederhana dengan batasan materi pokok pada Peluang.

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

Berdasarkan latar belakang maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana tahapan pengembangan media pembelajaran permainan ular tangga di SMP Negeri 1 Bayung Lencir Kabupaten Musi Banyuasin Sumatera Selatan?
2. Bagaimana validitas, efektifitas, praktikalitas media pembelajaran permainan ular tangga di SMP Negeri 1 Bayung Lencir Kabupaten Musi Banyuasin Sumatera Selatan?

#### **E. Tujuan dan Manfaat Pengembangan**

Adapun yang menjadi tujuan dari penelitian pengembangan ini yaitu:

1. Untuk mengetahui tahapan pengembangan media pembelajaran permainan ular tangga di SMP Negeri 1 Bayung Lencir Kabupaten Musi Banyuasin Sumatera Selatan!
2. Untuk mengetahui validitas, efektifitas dan praktikalitas media pembelajaran permainan ular tangga di SMP Negeri 1 Bayung Lencir Kabupaten Musi Banyuasin Sumatera Selatan!

Adapun manfaat penelitian pengembangan ini yaitu:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, peneliti ini diharapkan mampu memberikan suatu kajian ilmiah mengenai efektivitas pembelajaran matematika dengan menggunakan media pembelajaran permainan ular tangga sebagai media pembelajaran matematika yang menjadikan siswa aktif, kreatif dan mampu memotivasi, serta mampu menumbuhkan hasil belajar siswa terkhusus pelajaran matematika.

2. Manfaat Praktis

- a) Bagi siswa, agar dapat meningkatkan kemampuan dan hasil belajar matematika.
- b) Bagi guru, sebagai solusi dalam mengatasi dan membangkitkan

semangat belajar siswa di dalam kelas.

- c) Bagi sekolah, sebagai informasi atau sumbangan dan dapat meningkatkan mutu pembelajaran pada mata pelajaran matematika.
- d) Bagi peneliti, sebagai tambahan wawasan dan pengalaman dalam tahap proses pembinaan diri sebagai calon pendidik.

#### F. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang dikembangkan dalam penelitian dan pengembangannya adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran permainan ular tangga yang akan dikembangkan didesain dengan papan permainan dengan ukuran besar 100 cm x 100 cm dicetak menggunakan bahan *flexi china*, dadu dengan ukuran 10 x 10 cm setiap rusuk dibuat menggunakan kertas karton, pion dibuat dengan menggunakan sterofom dan dibentuk menyerupai orang, kartu soal yang di dalamnya terdapat pertanyaan tentang materi peluang dan kartu bonus dimana kartu bonus tersebut dapat digunakan saat ingin meminta bantuan kepada teman kelompok dalam menjalankan soal.
2. Ruang lingkup materi dalam media ini tersaji materi pembelajaran matematika kelas VIII tingkatan SMP/MTs pada semester genap tentang materi peluang.

## BAB II KAJIAN PUSTAKA

### A. Konsep Pengembangan Media Pembelajaran.

Menurut Gay (1990) Penelitian pengembangan adalah usaha mengembangkan suatu produk untuk digunakan, bukan untuk menguji teori. Menurut Borg dan Gall (1983) mendefinisikan penelitian pengembangan (merupakan sebuah proses proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk-produk yang sudah ada atau produk baru bisa juga untuk menemukan pengetahuan atau menjawab permasalahan.

Sedangkan Seels dan Richey (1994) berpendapat bahwa penelitian pengembangan merupakan prosedur kajian sistematis terhadap design, pengembangan dan evaluasi program, proses dan produk yang harus memenuhi kriteria validitas, praktis, dan efektif. Selanjutnya Van den Akker dan Plomp (1993) mendeskripsikan penelitian pengembangan adalah pengembangan prototipe produk dan perumusan saran-saran metodologis untuk design dan evaluasi prototipe produk tersebut (Dr. Amir Hamzah, M.A, 2019 :1). Berdasarkan penjelasan tersebut pengembangan media pembelajaran merupakan proses pembuatan media pembelajaran yang dapat digunakan sebagai alat penyajian pesan yang dapat merangsang pikiran siswa.

Tujuan dari penelitian pengembangan menurut Locke dkk. (2007) untuk menunjuk pada alasan mengapa penelitian ingin dilakukan dan apa yang ingin dicapai). Sedangkan Menurut Crowell (2009) tujuan penelitian hanya menggambarkan maksud dilakukannya penelitian dan harus dibedakan secara jelas antara tujuan penelitian dengan rumusan masalah, berbea dengan hipotesis dan fokus penelitian. Pada dasarnya, setiap penelitian pasti memiliki tujuan yang ingin dicapai. Secara sederhana, penelitian dilakukan karena adanya keinginan untuk mengetahui sesuatu mencari yang belum jelas, atau membuktikan sebuah teori melalui hipotesis yang sudah ditetapkan (Dr. Amir Hamzah, M.A, 2019 :7).

Terdapat beberapa prosedur pengembangan yang dikemukakan oleh para ahli yang sering digunakan dalam penelitian. Prosedur pengembangan



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suttha Jambi.

2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suttha Jambi

produk menurut and Gall, meliputi: penelitian dan pengumpulan data (*reaserch and information collection*), perencanaan (*planning*), pengembangan draf produk (*develop preliminary form of product*), uji lapangan awal (*preliminary field testing*), merevisi hasil uji coba (*main product revision*), uji coba lapangan (*main field tasting*), penyempurnaan produk hasil uji coba lapangan (*operasional product revision*), uji pelaksanaan lapangan (*operasional field tasting*), penyempurnaan produk akhir (*final product revision*) serta diseminasi dan implementasi (*dissemination and implementation*) (Nana Saodih Sukmadinata, 2006 :169-170). Prosedur penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE. mengembangkan Instructional Design (Desain Pembelajaran) dengan pendekatan ADDIE, yang merupakan kepanjangan dari analisis (*Analysis*), desain/perencanaan (*Design*), pengembangan (*Development*), implementasi/eksekusi (*Implementation*) and evaluasi/umpan balik (*Evaluations*) (Andi Rustandi dan Rismayanti, 2021).

Adapun bagan pengembangan ADDIE dapat dilihat pada gambar dibawah.



Gambar 2.1 : Bagan pengembangan ADDIE

Berdasarkan uraian tersebut maka dapat disimpulkan bahwa dalam penelitian pengembangan yang bertujuan untuk menghasilkan suatu produk

maka harus melalui beberapa tahapan (prosedur) agar produk yang dihasilkan berkualitas baik, bermanfaat dan dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

## B. Kajian Teoritik

### 1. Pengertian Media Pembelajaran

#### a. Pengertian Media

Menurut Mustari, M 2014:6 (dalam Jamalia, 2011) bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu (baik manusia, benda, atau lingkungan sekitar) yang dapat digunakan untuk menyampaikan atau menyalurkan pesan dalam pembelajaran sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa pada kegiatan belajar untuk mencapai tujuan. Sehingga dapat dikatakan bahwa media permainan ular tangga yang diterapkan dalam pembelajaran dapat memberikan kesan menyenangkan, tidak bosan serta menarik bagi siswa. Dengan begitu berpengaruh terhadap hasil belajar yang diperoleh siswa menjadi meningkat (Lestari, 2021).

Media merupakan alat yang memungkinkan siswa untuk mengerti dan memahami sesuatu dengan mudah untuk mengingatnya dalam waktu yang lama dibandingkan dengan penyampaian materi pelajaran dengan cara tatap muka dan ceramah tanpa alat bantu atau media pembelajaran (Rusman-Rusman dan Deni kurniawan, 2013).

Media adalah salah satu faktor pendorong siswa untuk dapat mengoptimalkan daya serap dan daya kreativitas yang dimilikinya, karena media dapat membuat pembelajaran lebih ekspresif dan memaksimalkan keaktifan siswa yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Ridwan dkk, 2012).

Berdasarkan beberapa pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sultha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sultha Jambi

yang dilakukan oleh pendidik untuk menyampaikan pesan atau informasi kepada siswa sehingga dapat memahami materi serta mempermudah pendidik dalam menjelaskan suatu materi secara lebih efektif.

### b. Media Pembelajaran

Rusman (2012: 160) mendefinisikan pengertian media pembelajaran yaitu: “Suatu teknologi pembawa pesan yang dapat digunakan untuk keperluan pembelajaran; media pembelajaran merupakan sarana fisik untuk menyampaikan materi pelajaran. Media pembelajaran merupakan sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang dengar termasuk teknologi perangkat keras”. Agar efektivitas pembelajaran dapat tercapai, maka diperlukan media yang mempunyai kemampuan mendorong siswa untuk melibatkan siswa dalam proses pembelajaran secara aktif (Rifki Fatuhatul Karimah dkk, 2014). Berdasarkan pengertian diatas media pembelajaran adalah segala bentuk benda dan alat yang digunakan untuk mendukung proses pembelajaran.

## 2. Permainan Ular Tangga

Permainan ular tangga merupakan permainan tradisional yang banyak disukai dikalangan anak-anak karena sifatnya yang menyenangkan dari zaman dulu hingga sekarang, permainan ular tangga adalah jenis permainan papan yang dimainkan oleh dua orang atau lebih secara sederhana, yaitu dengan melempar dadu dan selanjutnya menjalankan pion berdasarkan jumlah hasil lemparan dadu tersebut. Papan permainan ini tidak lepas dari adanya gambar atau foto yang ada di papan permainan ular tangga, seperti gambar ular dan tangga maupun gambar lainnya yang sesuai tema ular tangga. Permainan ular tangga dibagi dalam kotak-kotak kecil dengan ular dan tangga yang menghubungkan dengan kotak lainnya (Rifki Afiandi, 2018). Permainan ular tangga adalah permainan yang dimainkan oleh 2 orang atau lebih dengan menggunakan dadu dan terdapat kotak-



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

kotak serta gambar tangga dan ular (Wati, 2021). Pengertian tersebut sesuai dengan pengertian dari Rahman 2010:10) bahwa permainan ular tangga merupakan salah satu permainan papan yang ringan dan cukup populer di Indonesia selain permainan papan lain seperti monopoli, ludo, dam, dan halma (Setiawati, Desri dan Solihatulmilah, 2019). Pendapat tersebut didukung oleh pendapat saya yang menyatakan bahwa permainan ular tangga bersifat ringan, sederhana, mendidik, menghibur dan sangat interaktif jika dimainkan bersama-sama. Ular tangga ini juga ringan jika dibawa, mudah dimengerti karena peraturan permainannya sederhana, mendidik dan menghibur dengan cara yang positif.

Sejarah mengenai Permainan ular tangga yaitu permainan diciptakan pada abad ke-2 sebelum masehi dengan nama “ paramapada Sopanam (*ledder to salvation*)” berkaitan dengan hal tersebut permainan ular tangga pada awalnya telah dimainkan di India dan ditemukan oleh guru spiritual agama Hindu, dikenal dengan nama Moksha Patamu. Moksha Patamu dikaitkan dengan filsafat Tradisional agama Hindu yakni “karma dan kama” yang diartikan sebagai takdir dan keinginan dari kehidupan manusia di dunia (Lukam Hakim, 2017).

Sesuai dengan pendapat tersebut, Luqmanul hakim menambahkan bahwa pada zaman dahulu di India *permainan ular tangga* memiliki beberapa nama, yaitu *leela* yang berarti bahwa permainan ini mencerminkan kesadaran dalam agama Hindu dalam menjalani kehidupan sehari-hari. Di *Andhra Pradesh* permainan ular tangga dimainkan dengan nama *vaikuntapali*, sedangkan nama lain dari ular tangga ini adalah tangga keselamatan. Berdasarkan sejarah, selanjutnya permainan ular tangga dibawa ke Victoria, Inggris dengan versi baru yang telah dibuat dan diperkenalkan oleh John Jacques pada tahun 1892. Pada tahun 1943 permainan ini masuk ke Amerika



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

dikenal oleh pembuat mainan bernama *Milton Bradley* dan diberi nama “*snake and ladder*” yang berarti “ ular tangga” (Rifki Afandi, 2018). Berdasarkan sejarah permainan ular tangga tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa permainan ini berasal dari india yang dijadikan oleh guru spiritual agama Hindu, dengan maksud untuk mengajarkan manusia dalam berbuat kebaikan dan meninggalkan kejahatan.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa permainan ular tangga tersebut, merupakan jenis permainan papan yang terbagi atas kota-kotak kecil dengan dilengkapi ular dan tangga dengan aturannya yang sederhana sehingga dapat digunakan dengan mudah.

#### a. **Komponen Permainan *Ular Tangga***

Permainan ular tangga yang dikembangkan untuk menunjang kegiatan belajar mengajar, menurut penelitian (Siti Aminah, 2021) terdapat beberapa komponen diantaranya:

##### 1) **Papan Permainan**

Papan permainan dibuat dengan ukuran 100 cm x 100 cm menggunakan bahan *Flexi China* yang dikombinasikan dengan warna pada setiap kotak yang berjumlah sebanyak 48 kotak. Kotak dalam papan ular tangga terdapat beberapa kotak diantaranya:

- a. Kotak larangan, dimana pemain tidak dapat mendiskusikan dengan teman kelompoknya dalam menjawab soal yang terdapat pada kotak larangan.
- b. Kotak Kartu, dimana kotak kartu berisi soal dan ilmu pengetahuan tentang materi peluang.
- c. Kotak ular, dimana pemain akan turun mengikuti ujung ekor ular.
- d. Kotak tangga, dimana pemain akan naik sampai ujung tangga.





Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

## 2) Pion

Pion ular tangga dibuat dengan menggunakan sterofom dibentuk menyerupai orang.

## 3) Dadu

Dadu ular tangga berbentuk kubus dengan ukuran 10 cm x 10 cm. Pada setiap kotak dan mata dadu terbuat dari karton asturo dan di isolasi bagian dadu tersebut.

## 4) Tabel Peluang

Tabel peluang adalah tabel yang harus diisi ketika permainan dimulai, tabel diisi ketika pemain melempar dadu dan diisi sesuai mata dadu yang keluar sampai permainan selesai.

### b. Cara Penggunaan Media Pembelajaran Ular Tangga

Tata cara penggunaan permainan ular tangga sama halnya pada permainan sebelumnya. Cara permainan ular tangga menurut Alamsyah Said dalam buku 95 strategi pengejar *multiple intelegences* menjelaskan tentang langkah- langkah menggunakan ular tangga:

Langkah – langkah permainan ular tangga yaitu:

- 1) Masing – masing tim memilih satu pion untuk dimainkan
- 2) Tentukan siapa yang bermain lebih dulu.
- 3) Setiap pemain menempati posisi start pada kotak pertama.
- 4) Permainan dilakukan dengan melempar dadu terlebih dahulu. Kemudian pemain melangkah kan pionya sesuai dengan jumlah mata dadu yang dilemparkanya.
- 5) Ada saat pemain berhenti di kotak yang terdapat kepala ular, maka pemain turun mengikuti ujung ekor ular. Jika pemain berhenti di kotak yang terdapat tangga maka pemain naik sampai ujung tangga
- 6) Ambil giliran tambahan jika anda mendapatkan angka 6.
- 7) Jawablah pertanyaan – pertanyaan yang sudah disediakan dengan benar unutup memenangkan permainan.

Aturan permainan ular tangga yaitu:

- 1) Permainan ular tangga dimainkan secara 5 kelompok, setiap



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sultha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sultha Jambi

kelompok terdiri dari 4-5 orang siswa.

- 2) Waktu menjawab soal adalah 3 menit. Lewat dari 3 menit jawaban dianggap salah.
- 3) Untuk menentukan pemain pertama setiap pemain masing – masing melempar dadu, siapa yang mendapatkan mata dadu yang tertinggi maka dialah pemain pertama.
- 4) Pada saat pemain berhenti dikotak nomor larangan, maka salah satu teman kelompok pemain mengambil kartu soal.
- 5) Setelah teman kelompok pemain mengambil kartu soal, maka kelompok pemain dapat membuka kartu yang berisi tentang materi peluang dan mendiskusikan dengan teman kelompoknya
- 6) Jika pemain dapat menjawab soal dengan benar maka pemain mendapatkan bintang dan tetap berada di posisinya, apabila pemain menjawab soal dengan salah maka pemain tidak berhak mendapatkan bintang dan tetap berada diposisinya.
- 7) Jka jawaban salah, pertanyaan dilempar kepada kelompok yang berseedia untuk menjawab. Jika jawaban benar, maka kelompok tersebut mendapatkan bintang.
- 8) Jika pemain berada dikotak larangan dan tidak dapat menjawab soal sendiri, maka pemain dapat menggunakan kartu bonus agar dapat mendiskusikan soal bersama teman kelompok.
- 9) Setelah pemain pertama menyelesaikan soal maka kesempatan pemain selanjutnya mengikuti aturan seperti pemain pertama.
- 10) Pemenang ditentukan dengan banyaknya bintang yang diperoleh.

#### 4. Kelebihan media permainan ular tangga

Menurut Mulyati dalam Ira Sri Redjeki. Media permainan ular tanggamemiliki kelebihan.

Kelebihan permainan ular tangga yaitu:

- 1) Permainan ular tangga dapat meningkatkan motivasi siswa serta dapat membentuk sikap dan keterampilan yaitu melalui kerjasama setiap kelompok.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

- 2) Permainan ular tangga *games* menciptakan suasana pembelajaran yang lebih merangsang anak dalam melakukan aktifitas belajar individual atau kelompok,
- 3) Permainan ular tangga dapat mengembangkan kreatifitas kemandirian anak, menciptakan komunikasi timbal balik serta dapat membawa tanggung jawab.
- 4) Permainan ular tangga dapat meningkatkan keinginan siswa untuk belajar materi peluang (Rahman Faizal, 2010).

Berdasarkan kelebihan yang dipaparkan di atas maka permainan ular tangga dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang dikemas dengan konsep permainan ular tangga.

## 5. Peluang

Berdasarkan kurikulum 2013, Kurikulum sekolah menengah pertama kelas delapan membahas tentang peluang. Analisis ini dilakukan hanya untuk material dengan titik sampel, ruang sampel, peluang teoritik dan frekuensi harapan.

**Tabel 2.1** Kompetensi dasar (KD), Materi Pembelajaran, dan Indikator

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Indikator
3.11 Menjelaskan peluang teoritik dan frekuensi harapan suatu kejadian dari suatu percobaan	Peluang <ul style="list-style-type: none"> <li>• Titik sampel</li> <li>• Ruang sampel</li> <li>• Peluang teoretik</li> <li>• Frekuensi harapan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Memahami peluang teoritik dari data luaran (output) yang mungkin diperoleh dari sekelompok data.</li> <li>• Memahami peluang frekuensi harapan dari data luaran (output) yang mungkin diperoleh dari sekelompok data</li> </ul>

### C. Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan merupakan penelitian terdahulu yang digunakan sebagai acuan dan pembanding penelitian yang dilakukan oleh peneliti. Penelitian ini bukanlah penelitian yang baru, hal ini terlihat dari adanya beberapa penelitian yang sejenis dengan ruang lingkup pembahasan yang berbeda, dengan demikian penelitian ini bersifat meneruskan penelitian sebelumnya dan dapat memberi manfaat pada dunia pendidikan khususnya pada pembelajaran matematika diantara penelitian yang ada yaitu:

1. Penelitian yang telah dilakukan oleh Vella Oktavia Rahejeng Pitaloka Rahman pada tahun 2018, dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Smart Snake and Ladder Games* Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Kelas VIII” pengembangan ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses pengembangan *Smart Snake and Ladder Games* pada materi bangun ruang sisi datar kelas VIII. Serta melakukan validasi dan uji coba media *Smart Snake and Ladder Games* pada materi bangun sisi datar kelas VIII. Dalam pengembangan *Smart Snake and Ladder Games* pada materi bangun sisi datar kelas VIII ini divalidasi oleh tiga validator yang meliputi satu media memperoleh skor 3,36 satu ahli desain dan media memperoleh skor 3,40 dan praktisi memperoleh skor 3,39 sehingga dapat diperoleh rata-rata skor dari tiga validator adalah 3,38 Yang artinya media pembelajaran matematika *Smart Snake and Ladder Games* pada materi bangun sisi datar kelas VIII adalah valid (Vella Octavia, 2018).

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi



**Tabel 2.2** Studi Relevan Penelitian Vella Oktavia

Persamaan	Perbedaan	
	Terdahulu	Sekarang
<ul style="list-style-type: none"> <li>Sama-sama menggunakan metode penelitian R&amp;D</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>materi yang digunakan adalah bangun ruang sisi datar kelas VIII</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Media yang dikembangkan menambahkan tabel peluang</li> <li>materi yang digunakan Peluang Siswa kelas VIII</li> <li>Lokas penelitian SMPN 1 Bayung Lencir</li> </ul>

- Penelitian yang telah dikembangkan oleh Alfi Rahmawati pada tahun 2020, dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Dalam Pembelajaran Matematika Pada Materi Garis dan Sudut Siswa Kelas VII di SMPN 3 Karawang Barat” Tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan proses pengembangan media pembelajaran permainan ular tangga matematika dengan melihat hasil belajar siswa pada materi garis dan sudut setelah menggunakan media pembelajaran permainan ular tangga matematika yang telah dikembangkan. Metodologi penelitian yang digunakan adalah metode *Research and Development* (penelitian dan pengembangan). Pengembangan media pembelajaran permainan ular tangga matematika melalui 5 tahap pengembangan, yaitu *concept* ( konsep ), *design* (perencanaan), *material collecting* (pengumpulan bahan), *assembly* (pembuatan) dan *testing* (percobaan). Peneliti ini dilakukan pada tanggal 12





Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

Maret 2020 dengan subjek penelitian adalah 34 siswa kelas VII di SMPN 3 Kerawang Barat. Metode pengumpulan data diambil menggunakan instrumen tes pada materi Garis dan Sudut. Data dianalisis untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran permainan ular tangga matematika menggunakan uji *statistik deskriptif* pihak kanan dengan hasil rerata skor yaitu 81, 53 > KKM (75). Sehingga media pembelajaran permainan ular tangga matematika efektif digunakan dalam pembelajaran Garis dan sudut (Alfi Rahmawati, 2020).

**Tabel 2.3** Studi Relevan Penelitian Alfi Rahmawati

Persamaan	Perbedaan	
	Terdahulu	Sekarang
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sama-sama menggunakan metode penelitian R&amp;D</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• materi yang digunakan Materi Garis dan Sudut Siswa Kelas VII</li> <li>• Lokasi penelitian di SMPN3 Karawang Barat</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Media yang dikembangkan menambahkan tabel peluang</li> <li>• materi Peluang Siswa kelas VIII</li> <li>• Lokasi penelitian SMPN1 Bayung Lencir</li> </ul>

3. Penelitian yang telah dilakukan oleh vivit Ayu Gunawan pada tahun 2017, dengan judul “Pengembangan media pembelajaran permainan ular tangga pada materi lingkaran untuk siswa kelas VIII MTs Misriu Al Hasan Kediri”, berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat diambil kesimpulan bahwa dari hasil analisis kelayakan media pembelajaran permainan ular tangga pada materi

lingkaran untuk siswa kelas VIII yang dikembangkan berdasarkan penilaian ahli materi diperoleh rerata 3,6 termasuk dalam kriteria “sangat baik/sangat layak”, oleh ahli media diperoleh rerata skor 3,1 termasuk dalam kriteria “baik/layak” serta siswa uji coba kelompok kecil diperoleh rerata skor 3,5 termasuk dalam kriteria “sangat baik/ sangat layak” dan siswa uji coba kelompok besar diperoleh rerata skor 3,4 “terbaik/layak” masuk dalam kriteria “baik. Data dari hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran permainan ular tangga yang telah dikembangkan ini mengalami peningkatan (Vivit Ayu Gunawan, 2017).

**Tabel 2.4** Studi Relevan Penelitian Vivit Ayu Gunawan

Persamaan	Perbedaan	
	Terdahulu	Sekarang
<ul style="list-style-type: none"> <li>Sama-sama menggunakan metode penelitian R&amp;D</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>materi yang dimuat adalah materi lingkaran</li> <li>Lokasi penelitian kelas VIII MTs Misriu Al Hasan Kediri</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Media yang dikembangkan menambahkan tabel peluang</li> <li>materi yang digunakan Peluang Siswa kelas VIII</li> <li>Lokas penelitian SMPN 1 Bayung Lencir</li> </ul>



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

- Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
  - Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
- Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

### BAB III METODE PENELITIAN

#### A. Tempat dan waktu Penelitian

##### 1. Tempat Penelitian

Penelitian dilakukan di kelas VIII SMP Negeri 1 Bayung Lencir yang berlokasi di Jln. Palembang Jambi KM.205 Kecamatan Bayung Lencir Kabupaten Musi Banyuasin, provinsi Sumatera Selatan, kode pos 30756. Dengan denah lokasi dibawah ini.



Gambar 3.1 Lokasi Uji coba SMP Negeri 1 Bayung Lencir

##### 2. Waktu Penelitian

Waktu penelitian di lakukan selama 2 bulan pada semester genap tahun ajaran 2022/2023 dari tanggal 01 Maret 2023 sampai 30 April 2023

#### B. Karakteristik Sasaran Penelitian

Sasaran dalam penelitian pengembangan ini yaitu terdiri dari:

1. Guru matematika Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Bayung Lencir yang terdiri dari 1 orang.
2. Siswa Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Bayung Lencir sebagai responden dalam uji coba.
3. Materi pelajaran matematika dengan menggunakan materi peluang untuk siswa kelas VIII.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:  
 1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:  
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.  
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi  
 2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi



## C. Prosedur Pengembangan

Pada umumnya, proses penelitian pengembangan mencakup pendahuluan tentang produk atas hasil perencanaan, revisi produk berdasarkan pendapat dari ahli media, uji coba produk, dan penyempurnaan produk berdasarkan hasil coba. penelitian yang digunakan oleh peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE yang disesuaikan dengan kebutuhan peneliti. Prosedur pengembangan meneliti ada lima tahap yaitu Analisis (*Analysis*), perencanaan (*Design*), pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), dan Evaluasi (*Evaluation*), adapun penggunaan model ADDIE yaitu:

### 1. Tahap Analisis (*Analysis*)

Tahap *analysis* merupakan tahap dimana peneliti menganalisis perlunya pengembangan bahan ajar dan menganalisis kelayakan dan syarat-syarat pengembangan. Tahapan analisis yang dilakukan penulis ada dua hal yaitu analisis kebutuhan, analisis kurikulum. Secara garis besar tahapan analisis yang dilakukan penulis adalah sebagai berikut:

#### a) Analisis Kebutuhan

Tujuan peneliti melakukan analisis kebutuhan siswa adalah untuk mengetahui tentang kapasitas belajar siswa, pengetahuan, keterampilan dan aspek lain yang dimiliki oleh siswa. Pada tahap analisis ini peneliti bisa mengetahui tingkatan kemampuan siswa serta permasalahan yang sering terjadi dalam pembelajaran matematika sehingga akan memudahkan peneliti dalam mengembangkan media pembelajaran permainan ular tangga yang menarik untuk siswa. Analisis kebutuhan juga dapat diketahui dengan cara menganalisis bahan ajar serta media pembelajaran yang tersedia. Pada pembelajaran matematika saat ini kebanyakan hanya menggunakan bahan ajar berupa buku paket dan LKS. Kurangnya ketertarikan siswa dalam pembelajaran matematika sehingga adanya media permainan ular tangga yang dapat digunakan sebagai bahan ajar tambahan yang menarik serta dapat meningkatkan semangat belajar siswa. Oleh

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:-

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penerjemahan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suntha Jambi.

2. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suntha Jambi

Karena itu peneliti memilih mengembangkan media pembelajaran permainan ular tangga.

#### b) Analisis Kurikulum

Analisis kurikulum dan materi dilakukan dengan cara mengetahui kurikulum apa yang diterapkan di SMP Negeri 1 Bayung Lencir dan materi apa saja yang harus diajarkan dan mengumpulkan materi yang sesuai dengan kurikulum yang diterapkan di sekolah. Materi pada penelitian ini adalah materi yang berhubungan dengan peluang, Dari pengamatan yang peneliti lakukan dan dikaitkan dengan informasi yang berkembang bahwa dalam proses pembelajaran siswa mengalami kesulitan memahami materi peluang sehingga siswa membutuhkan media pembelajaran supaya memudahkan siswa untuk belajar.

#### c) Analisis Karakteristik Siswa

Pada tahap analisis karakteristik siswa peneliti mencari informasi dengan melakukan observasi terhadap siswa kelas VIII.5 untuk mengetahui bagaimana karakteristik, pengetahuan, sikap, dan keterampilan siswa dalam belajar. Selain dari observasi peneliti juga melakukan wawancara kepada guru matematika pada tanggal 03 maret 2023 yang mengajar di kelas tersebut untuk memperkuat informasi yang peneliti peroleh. Analisis karakteristik ini bertujuan untuk mengetahui sumber belajar apa yang mereka inginkan agar mampu memahami materi dengan baik sehingga terciptanya pembelajaran aktif.

### 2. Tahap *Design* (Perancangan)

Berdasarkan hasil analisis, selanjutnya dilakukan tahap *design* (perancangan). Pada tahap perancangan bertujuan untuk merancang media permainan ular tangga. Adapun tahap yang akan dilakukan yaitu:

#### a) Perancangan Produk

Pada tahap ini peneliti mulai merancang media permainan ular tangga dengan tampilan yang menarik, pemilihan warna dan





Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suntha Jambi.
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suntha Jambi.

penepatan ular dan tangga. Serta pemilihan soal yang akan digunakan, merancang ukuran dadu, bentuk kartu soal dan jumlah kotak permainan ular tangga.

#### b) Menyusun Instrumen

Pada tahap ini peneliti mulai membuat instrumen penelitian produk berupa angket *kuesioner* daftar isian (*chek list*) oleh tim validator ahli materi, ahli media, ahli bahasa, guru mata pelajaran matematika, dan siswa. Pada tahap ini diperoleh angket validasi yang akan diberikan kepada tim validator untuk mengetahui validasi media permainan ular tangga yang dikembangkan oleh peneliti. Dalam format angkat validasi ahli materi memuat aspek-aspek tentang materi dan ilustrasi, ahli media memuat aspek-aspek mengenai kualitas, tampilan media dan daya tarik, dan ahli bahasa memuat aspek-aspek kaidah bahasa dan kalimat yang sesuai dibagian soal, materi dan aturan pada permainan. Guru mata pelajaran matematika memuat aspek-aspek keseluruhan dari ahli materi, bahasa, dan media. Sedangkan siswa memuat pertanyaan-pertanyaan tentang ketertarikan dan pemahaman siswa menggunakan media.

#### 3. *Development* (Pengembangan)

Pada tahap *development* (pengembangan) merupakan tahap yang bertujuan untuk menghasilkan media permainan ular tangga yang sudah di rancang dan siap untuk dinilai oleh tim validator yang terdiri ahli materi, bahasa, media, siswa dan guru mata pelajaran matematika. Sehingga media permainan ular tangga dapat diketahui layak atau tidaknya. Dari hasil validasi tersebut guna sebagai bahan perbaikan untuk kesempurnaan media permainan ular tangga yang dikembangkan oleh peneliti. Sebelum ketahap selanjutnya dilakukan kembali evaluasi mengenai media permainan ular tangga berupa masukan atau saran dari tim validator.

#### 4. *Implementation* (Implementasi)

Setelah tahap pengembangan dan media permainan ular tangga yang dikembangkan dinyatakan valid oleh para tim ahli, maka tahap



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:-

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penerjemahan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sultha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sultha Jambi

selanjutnya adalah tahap implementasi dimana produk yang telah dikembangkan tersebut di uji coba kepada guru dengan memberikan angket respon guru dan juga diberikan kepada kelompok kecil yang berjumlah 6 orang siswa dengan dilengkapi angket respon siswa dalam proses pembelajaran dan wawancara. Tahap uji coba dilakukan dengan tujuan untuk memperoleh informasi tentang kelayakan, ketertarikan, dan kepraktisan media permainan ular tangga oleh siswa di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Bayung Lencir dengan materi peluang yang dikembangkan oleh peneliti sebagai media tambahan untuk siswa. Uji coba produk dilakukan dengan 2 cara yaitu uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Setelah diperoleh data dari hasil angket dan wawancara terhadap siswa maka data tersebut diolah dan dianalisis.

## 5. *Evaluation* (Evaluasi)

Pada tahap ini, peneliti melakukan revisi terakhir terhadap media permainan ular tangga yang dikembangkan berdasarkan masukan yang didapat dari angket respon atau catatan lapangan pada lembar observasi. Hal ini bertujuan agar media permainan ular tangga yang dikembangkan benar-benar sesuai dan dapat digunakan oleh sekolah yang lebih luas lagi.

### D. Teknik Pengumpulan Data

#### 1. Teknik Pengumpulan Data

##### a. Jenis Data

Jenis data yang diambil pada penelitian dan pengembangan ini adalah :

##### 1) Data kuantitatif

Data kuantitatif diperoleh dari hasil validasi produk oleh tim ahli baik dari ahli media, bahasa dan ahli materi, serta respon siswa maupun guru terhadap kelayakan produk yang diuji coba dengan menggunakan skala Likert.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi

2. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

## 2) Data kualitatif

Data kualitatif diperoleh dari saran dan perbaikan baik dari tim validator dan siswa setelah melakukan ujicoba produk media pembelajaran permainan ular tangga pada materi peluang.

## 2. Instrument Pengumpulan Data

### a. Teknik Observasi

Pada teknik observasi ini peneliti melihat secara langsung kegiatan belajar mengajar di SMP N 1 Bayung Lencir untuk mendapatkan informasi tentang analisis kebutuhan, materi, kurikulum yang digunakan media pembelajaran yang digunakan dan proses pembelajaran.

### b. Teknik wawancara

Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti dan juga apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam dan jumlah respondennya sedikit atau kecil. Selain itu instrumen wawancara digunakan pada tahap evaluasi sebagai informasi pendukung setelah produk pengembangan di uji cobakan.

### c. Teknik Angket

Angket merupakan teknik pengumpulan data dengan cara memberi soal yang berisi seperangkat pertanyaan yang diberikan kepada responden (Sugiyono, 2010:199). Angket ini dilakukan untuk melihat permasalahan yang dialami siswa hingga produk yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan siswa.

- 1) Kisi-kisi lembar validasi materi dapat dilihat pada Tabel 3.1 berikut ini:

**Tabel 3.1** Kisi-kisi Angket Ahli Materi

No	Aspek Penilaian	Indikator	Nomor Butir Soal
1	Format	Daya tarik penyajian materi dalam media	7
		Keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran	8
		Kesesuaian materi dalam media pembelajaran	3,4
		Kemudahan memahami materi dalam media pembelajaran	5
		Keteraturan penyusunan materi yang disajikan dalam media pembelajaran (sesuai silabus)	1,2
2	Isi	Kesesuaian materi pembelajaran dengan tingkat kemampuan peserta didik	9
		Kesesuaian materi media dengan tujuan pembelajaran	10

Sumber: Dimodifikasi dari Siti Aminah, 2021

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suntho Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suntho Jambi



2) Kisi-kisi lembar validasi media dapat dilihat pada Tabel 3.2 berikut ini:

**Tabel 3.2** Kisi-kisi lembar validasi media

No	Aspek Penilaian	Indikator	Nomor Butir Soal
1	Tampilan Tulisan	Penulisan judul	1
		Warna tulisan	
		Kombinasi warna pada background	
2	Tampilan Gambar	Warna gambar	2
		Ukuran gambar	
		Kesesuaian gambar dengan background	
		Variasi gambar	
3	Kualitas dan Tampilan Media	Kemenarikan media	3
		Ketahanan media	
		Keamanan bahan	

Sumber: Dimodifikasi dari Siti Aminah, 2021



3) Kisi-kisi lembar angket respons guru dapat dilihat pada Tabel 3.3 berikut ini:

**Tabel 3.3** Kisi-kisi lembar angket respon guru

No	Aspek Penilaian	Indikator	Nomor Butir Soal
1	Kualitas dan tampilan	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Kemerarikan media yang disajikan materi peluang</li> <li>- Ketahanan media dan keamanan bahan yang digunakan</li> <li>- Penggunaan siswa meminimalisir salah persepsi siswa</li> </ul>	3 dan 4
2	Media	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Media mempermudah pemahaman konsep</li> <li>- Media memfasilitasi siswa untuk berkomunikasi</li> </ul>	2
3	Isi Materi	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Materi sesuai dengan K13</li> <li>- Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran</li> <li>- Media mencakup peluang</li> <li>- Media yang disajikan dapat membuat siswa belajar aktif</li> </ul>	1

Sumber: Dimodifikasi dari Siti Aminah, 2021



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penerjemahan, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sunha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sunha Jambi

- 4) Kisi-kisi lembar angket respons siswa dapat dilihat pada Tabel 3.4 berikut ini:

**Tabel 3.4** Kisi-kisi lembar praktikalitas respon siswa

NO	Aspek Penilaian	Indikator	Nomor Butir Soal
1	Tampilan	Kesesuaian Kombinasi Warna	1-4
2	Media	Mempermudah Pemahaman Konsep	5-6
3	Isi Materi	Materi sesuai dengan kompetensi pembelajaran	7-8
4	Bahasa	Ketepatan bahasa	9-10
5	Manfaat	Ketertarikan menggunakan media berbentuk permainan	11-15

Sumber: Dimodifikasi dari (Fitri, 2022)





5) Kisi-kisi lembar validasi bahasa dapat dilihat pada Tabel 3.5 berikut ini:

**Tabel 3.5** Kisi-kisi lembar validasi bahasa

No	Aspek Penilaian	Indikator	Nomor Butir Soal
1	EYD	Kesesuaian penulisan dan ukuran huruf berdasarkan EYD	1,3,4,6,10
		Tampilan bahan ajar menarik	2,5,9
		Kejelasan petunjuk dan arahan	7
		Istilah yang digunakan mudah dipahami	8

Sumber: Dimodifikasi (Ernawati, 2022)

#### d. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data adalah penyusunan sistematis atau penyederhanaan data yang diperoleh dari hasil observasi, wawancara, dan angket. Dengan cara mengorganisasikan data kedalam beberapa kategori, unit-unit, melakukan sintesa memasukkan kedalam pola, memilih yang penting dan yang akan dipelajari sehingga menemukan kesimpulan (Sugiyono, 2013 : 335).

Penelitian tindakan kelas ini, data peningkatan hasil belajar peserta didik dianalisis dengan teknik analisis deskriptif untuk menggambarkan keberhasilan meningkatkan hasil belajar dalam pengembangan permainan ular tangga adapun teknik pengumpulan data



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:-

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suntho Jambi.
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suntho Jambi

yang berbentuk kuantitatif berupa data-data yang disajikan berdasarkan angka-angka maka analisis yang digunakan yaitu presentasi dengan rumus sebagai berikut:

#### 1) Analisis Kevalidan

Instrument validasi oleh ahli materi, ahli bahasa dan ahli media menggunakan angket yang berisi pertanyaan yang dirancang oleh peneliti. Angket validasi oleh para ahli yang akan digunakan adalah angket dengan skala likert dimana angka empat sebagai penilaian tertinggi dan angka satu sebagai penilaian terendah.

**Tabel 3.6** Skor butir skala likert

Skor	Kategori
5	Sangat baik
4	Baik
3	Sedang
2	Tidak baik
1	Sangat tidak baik

Sumber : (Sugiono, 2016:93)

Rumus yang digunakan untuk mengukur hasil data nilai validitas dalam skala (0-100) adalah:

$$NA = \frac{PS}{SM} \times 100\%$$

Keterangan:

NA = Nilai Akhir

PS = Peroleham Skor

SM = Skor Maksimum

Sumber: (Sugiyono, 2016:95)



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:-  
1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:  
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, pennisan karya ilmiah, penyusunan laporan, pennisan kritik atau tinjauan suatu masalah.  
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sunha Jambi  
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sunha Jambi

**Tabel 3.7** Tingkat Kevalidan

Interval Kriteria	Kriteria Valid
81%-100%	Sangat Valid
61%-80%	Valid
41%-60%	Cukup Valid
21%-40%	Kurang Valid
0%-20 %	Tidak Valid

Sumber : (Riduwan,2016:41)

## 2) Analisis praktikalitas

Analisis praktikalitas akan menganalisis angket respon pendidik dan peserta didik, serta pedoman wawancara terhadap pendidik dan peserta didik pada uji coba terbatas.

**Tabel 3.8** Skor Butir Skala Likert

Skor	Kategori
5	Sangat baik
4	Baik
3	Sedang
2	Tidak baik
1	Sangat tidak baik

Sumber : (sugiono,2016:93)

$$NA = \frac{PS}{SM} \times 100\%$$

Keterangan:

NA = Nilai Akhir

PS = Peroleham Skor

SM = Skor Maksimum

Sumber: (Sugiyono, 2016:95)



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:-  
1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:  
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penerjemahan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.  
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sunha Jambi  
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sunha Jambi

**Tabel 3.9** Tingkat Praktilitas

Interval Kriteria	Kriteria Valid
81%-100%	Sangat Valid
61%-80%	Valid
41%-60%	Cukup Valid
21%-40%	Kurang Valid
0%-20%	Tidak Valid

Sumber : (Riduwan, 2016:41)

### 3) Analisis efektifitas

Analisis tingkat efektifitas *permainan ular tangga* menggunakan hasil lembar angket atau kuesioner yang akan diisi oleh peserta didik. Berdasarkan observasi yang dilakukan diperoleh bahwa ketika proses pembelajaran siswa kurang bersemangat dan kurangnya antusias siswa dalam belajar sehingga peneliti menggunakan angket minat belajar, selanjutnya hasil angket tersebut dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

$$p = \frac{x}{\sum xi} \times 100$$

Keterangan :

P = Presentase

x = Jumlah keseluruhan jawaban responden dalam seluruh poin

$\sum xi$  = Jumlah keseluruhan nilai ideal dalam poin

Sumber: (Amir Hamzah, 2019: 194)

**Tabel 3.10** Skor Butir Skala Likert

Interval Kriteria	Kriteria Valid
81%-100%	Sangat Valid
61%-80%	Valid
41%-60%	Cukup Valid
21%-40%	Kurang Valid
0%-20%	Tidak Valid

## BAB IV

### HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Hasil Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran permainan ular tangga ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Model pengembangan ADDIE terdiri dari lima tahapan yaitu, tahap analisis, tahap desain, tahap pengembangan, tahap implementasi, dan tahap evaluasi. Adapun langkah pengembangan media permainan ular tangga yaitu sebagai berikut:

1. Media permainan ular tangga ini dapat digunakan sebagai media pendukung dalam proses pembelajaran bagi siswa Sekolah Menengah Pertama kelas VIII.
2. Melakukan tahap penilaian dan validasi oleh para ahli yaitu validasi ahli materi, validasi ahli bahasa, dan validasi ahli media sampai produk layak untuk diuji coba.
3. Penilaian respon guru mata pelajaran matematika terhadap media permainan ular tangga dengan memberikan angket kepada 1 orang guru mata pelajaran matematika di SMP Negeri 1 Bayung Lencir.
4. Melakukan uji coba kepada siswa kelas VIII.5 yang terdiri dari 20 siswa.

Adapun tahapan model pengembangan ADDIE yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation* dijabarkan sebagai berikut:

##### a. Tahap Analisis (*Analysis*)

Tahap analisis dilakukan untuk mengetahui apa yang dibutuhkan dalam mengembangkan media pendukung dalam proses pembelajaran. Pada tahap analisis, peneliti melakukan observasi ke sekolah di SMP Negeri 1 Bayung Lencir. Selain observasi, peneliti juga menyebarkan angket analisis kebutuhan siswa kepada 20 siswa kelas VIII.5 SMP Negeri 1 Bayung lencir. Hasil dari informasi yang diperoleh maka dapat dianalisis, yaitu sebagai berikut;

- 1) Analisis kebutuhan siswa

Pada tahap analisis kebutuhan siswa ini peneliti melakukan analisis mengenai apa saja yang dibutuhkan oleh siswa

dalam proses pembelajaran matematika. Berikut adalah hasil observasi yang diperoleh dengan wawancara kepada guru mata pelajaran matematika dan menyebarkan angket analisis kebutuhan siswa.

**Tabel 4.1** Hasil Wawancara Analisis Kebutuhan

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apa media yang ibu gunakan dalam proses pembelajaran?	Dalam proses pembelajaran media yang digunakan adalah buku cetak dan alat tangram.
2.	Apakah media yang digunakan saat ini sudah mendorong motivasi serta membantu memberi dukungan kepada siswa untuk memahami materi yang dijelaskan?	Media yang digunakan saat ini kurang membantu mendorong siswa untuk belajar karena pada saat proses pembelajaran berlangsung terdapat beberapa siswa yang tidak memperhatikan dan kurang memahami materi yang dijelaskan. Akan tetapi, ketika diminta untuk bertanya siswa tidak ada yang bertanya.
3.	Apa media yang digunakan pada materi peluang?	Saya selaku guru terkadang membawa sebuah dadu dan koin dan terkadang saya menggunakan papan tulis untuk menggambar bentuk dadu dan koin dan tidak ada media kreatif yang digunakan untuk materi peluang.
4.	Berapa siswa yang lulus mencapai KKM untuk mata pelajaran matematika sendiri?	Untuk siswa yang lulus mencapai KKM sangat sedikit kurang dari 50% siswa di kelas



No	Pertanyaan	Jawaban
5.	Apakah Ibu setuju jika peneliti memberikan solusi dengan mengembangkan media yang Ibu gunakan?	Ya saya selaku guru matematika sangat setuju, karena jika ada media pendukung yang bisa menarik siswa untuk belajar matematika.

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan guru matematika SMP Negeri 1 Bayung Lencir diatas dapat dianalisis bahwa saat ini dalam proses pembelajaran guru mengajar menggunakan media buku cetak yang tersedia di sekolah dan media tangram. Dalam proses pembelajaran berlangsung ada beberapa hambatan yang dihadapi seperti kurang menariknya siswa dalam belajar matematika dan kurangnya media yang digunakan dalam materi peluang. Dan juga, untuk siswa yang dapat mencapai atau lulus KKM itu sedikit yaitu kurang dari 50% dalam satu kelas. Dari penjelasan diatas menunjukkan bahwa perlu adanya media yang dapat menarik minat siswa dalam pembelajaran matematika khususnya pada materi peluang.

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, pennisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi



**Tabel 4.2** Hasil Analisis kebutuhan siswa

NO	Indikator	Respon Siswa (Terdiri dari 20 siswa)	Presentase (%)
1	Apakah guru anda dalam menjelaskan pelajaran matematika khususnya materi peluang pernah menggunakan media? a. Iya b. Tidak	14 6	70% 30%
2	Apakah menurut anda penggunaan media permainan ular tangga yang menarik dibutuhkan saat menjelaskan materi peluang? a. iya b. Tidak	13 7	65% 35%
3	Apakah materi peluang adalah materi yang sulit dipelajari a. Iya b. Tidak	14 6	70% 30%
4	Apakah anda senang belajar materi peluang? a. Iya b. Tidak	13 7	65% 35%
5	Setujukah anda jika dalam menjelaskan materi peluang guru menggunakan media? a. Iya b. Tidak	17 3	85% 15%

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi





## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

Berdasarkan Tabel 4.2 analisis kebutuhan siswa, terdapat 14 siswa dari 20 siswa di kelas dengan persentase sebesar 70% mengatakan bahwa siswa berpendapat bahwa materi peluang sulit untuk dipahami, persentase 70% merupakan angka yang tergolong besar karena lebih dari setengah siswa di dalam kelas mengalami kesulitan dalam memahami materi peluang. Salah satu kendala siswa kesulitan dalam memahami materi peluang karena kurangnya media yang dapat membantu siswa dalam memahami materi tersebut.

Dalam proses peningkatan kualitas pendidik ketika mengajar perlu adanya media pembelajaran yang menarik. Oleh karena itu untuk membuat mata pelajaran matematika materi peluang lebih menarik saat proses pembelajaran dibutuhkan sebuah media permainan yang memuat gambar- gambar, tampilan warna yang menarik dan soal- soal terkait materi peluang. Dari paparan tersebut salah satu medianya adalah media permainan ular tangga.

Menurut Mustari, M 2014:6 (dalam Jamalia, 2011) bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu (baik manusia, benda, atau lingkungan sekitar) yang dapat digunakan untuk menyampaikan atau menyalurkan pesan dalam pembelajaran sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa pada kegiatan belajar untuk mencapai tujuan (Lestari, 2021).

## 2) Analisis Kurikulum dan Materi

Pada tahapan analisis kurikulum dan materi bertujuan untuk mengetahui kurikulum yang digunakan sekolah, mengetahui kompetensi inti, kompetensi dasar dan mengetahui materi apa saja yang terdapat pada mata pelajaran matematika yang dapat dijadikan sebagai bahan materi untuk pembuatan media permainan ular tangga. Sehingga pada tahap perancangan desain produk, struktur ataupun komponen bahan ajar sesuai dengan kurikulum yang digunakan yaitu kurikulum 2013. Analisis kurikulum yang berpedoman kepada silabus. Kompetensi dasar

akan digunakan sebagai acuan untuk merumuskan indikator pencapaian kompetensi sehingga nantinya akan diperoleh tujuan pembelajaran.

Adapun kompetensi dasar dan indikator tersebut adalah sebagai berikut :

**Tabel 4.3** Analisis Kurikulum dan Materi

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Indikator
3.11 Menjelaskan peluang teoritik dan frekuensi harapan suatu kejadian dari suatu percobaan	Peluang <ul style="list-style-type: none"> <li>• Titik sampel</li> <li>• Ruang sampel</li> <li>• Peluang teoretik</li> <li>• Frekuensi harapan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Memahami peluang teoritik dari data luaran (output) yang mungkin diperoleh dari sekelompok data.</li> <li>• Memahami peluang frekuensi harapan dari data luaran (output) yang mungkin diperoleh dari sekelompok data</li> </ul>



Selain itu, peneliti juga mengumpulkan informasi dari berbagai sumber tentang kurikulum yang dipakai dan materi pelajaran matematika yang dijadikan sebagai sasaran pembuatan media yaitu pada materi peluang. Hal ini dikarenakan materi peluang merupakan salah satu materi yang sulit untuk dipelajari oleh siswa. Pada materi peluang banyak rumus- rumus dan langkah-langkah yang harus dipahami untuk menghitung kemungkinan yang terjadi, hal ini yang menjadi salah satu faktor sulitnya siswa dalam memahami materi peluang. kejadian Peluang adalah besarnya probabilitas atau kemungkinan berlangsungnya suatu kejadian (Viandari, 2020). Kesulitan inilah yang membuat peneliti untuk merancang dan mengembangkan media yang lebih menarik yaitu permainan ular tangga yang membantu menjelaskan konsep-konsep materi peluang. Dengan dikocoknya dadu sudah diterapkan peluang yang terjadi dimana peluang munculnya angka dadu 1,2,3,4,5,6 itu terjadi.

### 3) Analisis Karakteristik Siswa

Setelah melalui analisis kebutuhan tahap selanjutnya yaitu tahap analisis karakteristik siswa dengan tujuan untuk mengetahui masing-masing karakteristik siswa dalam proses pembelajaran. Selain itu, tujuan berikutnya yaitu mengetahui pengembangan bahan ajar yang peneliti kembangkan sesuai atau tidak dengan karakteristik siswa di kelas. Berikut adalah tabel angket analisis karakteristik siswa.



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, pennisan karya ilmiah, penyusunan laporan, pennisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

**Tabel 4.4** Hasil Analisis karakteristik siswa

No	Indikator	Respon Siswa (terdiri dari 20 siswa)	Presentase (%)
1	Bagaimana menurut anda tentang pelajaran matematika?		
	a. Sangat sulit	2	10%
	b. Sulit	3	15%
	c. Cukup sulit	14	70%
	d. Tidak sulit	-	-
	e. Sangat tidak sulit	1	5%
2.	Saya merasa senang apabila ada kegiatan belajar kelompok		
	a. Sangat setuju	17	85%
	b. Setuju	2	10%
	c. Sedang	-	-
	d. Tidak setuju	-	-
	e. Sngat tidak setuju	1	5%
3.	Apakah penjelasan guru sudah cukup bagi anda untuk memahami materi peluang		
	a. Setuju	5	25%
	b. Tidak	15	75%
4.	Apakah kamu setuju jika materi peluang menggunakan media pembelajaran permainan ular tangga?		
	a. Iya	15	75%
	b. Tidak	5	25%

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, pennisan karya ilmiah, penyusunan laporan, pennisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi

2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi



No	Indikator	Respon Siswa (terdiri dari 20 siswa)	Presentase (%)
5.	Apakah kamu pernah memainkan ular tangga sebelumnya		
	a. Iya	20	100 %
	b. Tidak	-	-
6.	Apakah kamu sudah mengetahui aturan-aturan bermain ular tangga		
	a. Iya	20	100%
	b. Tidak	-	-
7.	Apakah setelah pulang dari sekolah anda mengulangi kembali materi yang telah di ajarkan dirumah?		
	a. Iya	3	15%
	b. Tidak	17	85 %
8.	Media pembelajaran ular tangga Membantu kamu dalam memahami Konsep materi peluang		
	a. Iya	18	90%
	b. Tidak	2	10%

Pada tahap uji coba produk pada penelitian ini tepatnya di kelas VIII.5 SMP Negeri 1 Bayung Lencir. Berdasarkan hasil penyebaran angket lembar analisis karakteristik siswa terhadap 20 orang siswa SMP Negeri 1 Bayung Lencir, didapat bahwa 100 % siswa sudah pernah bermain ular tangga dan 100 % siswa telah mengetahui aturan-aturan permainan ular tangga pada umumnya sehingga permainan ular tangga yang merupakan bahan media cukup didukung dengan karakteristik siswa. Pengetahuan awal siswa mengenai materi peluang juga sudah siswa miliki, hanya saja siswa masih belum cukup dengan pembelajaran

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi



yang diberikan oleh guru dilihat dari persentase angket analisis karakteristik siswa yaitu 25 %.

### b. Tahap Desain (Design)

Setelah melakukan tahap analisis yang terdiri dari analisis kebutuhan siswa, analisis kurikulum dan materi, serta analisis karakteristik siswa terhadap media pembelajaran, hal yang dilakukan oleh peneliti yaitu melanjutkan ke tahap desain untuk merancang pembuatan media pembelajaran permainan ular tangga pada materi peluang.

Desain media pembelajaran permainan ular tangga yang mempunyai tujuan untuk menghasilkan media pembelajaran yang selaras dengan konsep permainan. Media pembelajaran ular tangga ini bertujuan untuk membantu siswa dalam memahami materi yang berkaitan dengan materi peluang. Pada tahap desain awal, peneliti merancang desain media permainan ular tangga sesuai dengan kemampuan yang dimiliki oleh siswa kelas VIII. Adapun tahapan yang akan dilakukan peneliti yaitu:

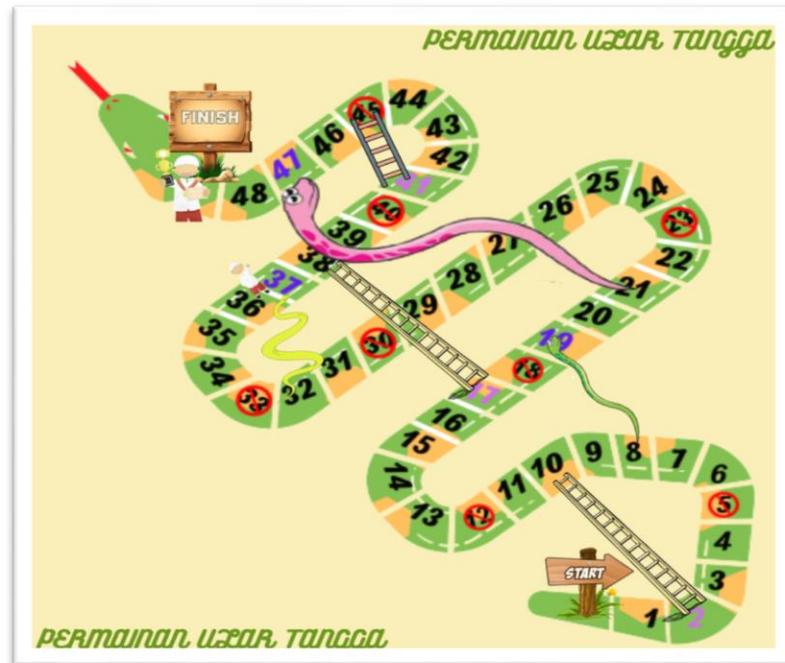
#### 1) Perancangan media ular tangga

Perancangan media permainan ular tangga dimana peneliti mulai membuat media permainan ular tangga dengan menggunakan *canva*. Dengan memasukan kombinasi warna, angka, ular ,tangga, tanda larangan dan animasi manusia agar lebih menarik untuk di lihat. Media permainan ular tangga ini di buat dengan ukuran 100 cm x 100 cm. Dengan jumlah kotak 48, peneliti membuat kotak dengan mempertimbangkan jumlah dadu yang mempunyai 6 mata dadu dan 8 jumlah kotak larangan pada permainan ular tangga. Peneliti merancang disetiap 6 kotak terdapat 1 kotak larangan maka peneliti membuat 48 jumlah kotak pada permainan ular tangga.



Adapun media permainan ular tangga adalah sebagai

berikut:



**Gambar 4.1** media ular tangga

## 2) Pembuatan dadu

Untuk membuat dadu, dilakukan dengan memotong styrofoam menjadi 10 bagian, kemudian tumpuk styrofoam menggunakan lem double tip, sehingga terbentuk sebuah kubus dengan ukuran 10 cm x 10cm. Lalu potong kertas karton menjadi 6 bagian dan buat mata dadu menggunakan spidol, kemudian tempelkan keenam karton yang sudah dipotong ke sisi-sisi kubus yang sudah dibuat. Adapun hasil dadu dapat dilihat:

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penerbitan, penyusunan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi



**Gambar 4.2** dadu

### 3) Pembuatan Pion

Untuk membuat pion pada permainan ular tangga, kita harus mempersiapkan styrofoam dan karter. Styrofoam dibentuk menyerupai orang, pion dapat dilihat pada gambar dibawah ini:



**Gambar 4.3** Pion

### 4) Pembuatan Soal dan Jawaban

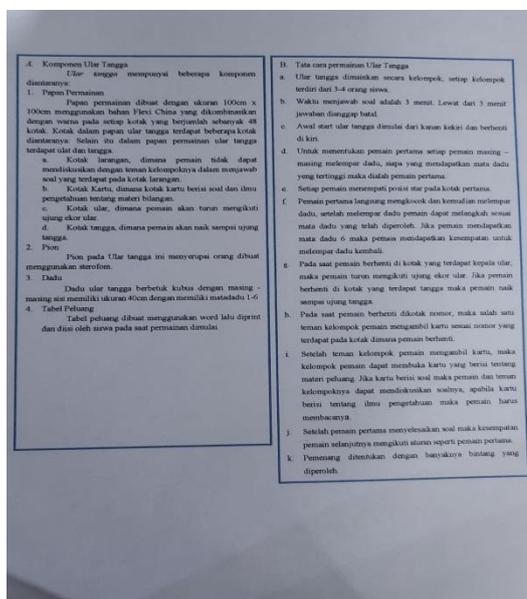
Untuk membuat kartu soal, kita hanya mempersiapkan kertas A4 dan gunting. Langkah pertama yang dilakukan yaitu membuat soal dan jawaban di word dengan dikombinasikan dengan tema-tema yang diinginkan agar lebih memperindah kartu soal. Langkah terakhir print kartu soal dan jawaban menggunakan kertas A4, lalu gunting sesuai ukuran kartu soal dan jawaban.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber aslinya:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

5) Pembuatan tata cara media permainan ular tangga

Pembuatan kartu tata cara media permainan ular tangga dibuat menggunakan *word* dengan dikombinasikan dengan tema-tema yang menarik, kemudian prin menggunakan kertas A4.



Gambar 4.4 Tata cara permainan ular tangga

c. *Devolepment* ( Pengembangan)

Pada tahap ini dilakukan untuk merampung semua kerangka media permainan ular tangga. Adapun gambar hasil ahir dari pengembangan media permainan ular tangga yaitu sebagai berikut:



Gambar 4.5 media permainan ular tangga

Adapun kelengkapan media permainan ular tangga

yang dibuat yaitu:

- 1) 1 buah media permainan ular tangga dengan ukuran 100cm x 100cm.
- 2) 5 pion dimana pion ini dibuat menggunakan sterofom menyerupai orang 1 buah dadu dengan ukuran 27 cm setiap rusuk.
- 3) 1 set kartu soal sebanyak 32 kartu
- 4) 1 lembar peraturan permainan
- 5) 1 buah dadu dengan ukuran 27 cm setiap rusuk
- 6) 1 set kartu soal sebanyak 32 kartu

Berikut adalah hasil validasi para ahli materi yang terdiri dari ahli materi, ahli bahas, dan ahli media:

#### a) **Validasi Ahli Materi**

Media permainan ular tangga yang telah selesai dibuat kemudian divalidasi oleh tim ahli materi. Validasi ini dilakukan oleh dosen tadaris matematika Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi yaitu Ibu Susi Marisa S.Pd. M.Si. Validasi materi dilakukan untuk memperoleh media yang layak digunakan. Hal yang dinilai adalah kesesuaian materi dengan kurikulum yang dilihat dari aspek kelayakan isi, aspek kelayakan penyajian, dan aspek penilaian kontekstual. Angket validasi ini menggunakan sikap positif dengan skor yang diberikan, yaitu skor 5 sangat baik, skor 4 baik, skor 3 cukup, skor 2 kurang, dan skor 1 sangat kurang. Dari hasil validasi tersebut terdapat saran dan komentar sebagai acuan demi kemajuan produk yang dikembangkan.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:
1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suttha Jambi
  2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suttha Jambi

**Tabel 4.5** Hasil Validasi Ahli Materi.

No	Butir penilaian	Skor	Kategori
1.	Kesesuaian materi dengan silabus	4	Baik
2.	Kesesuaian materi dengan KD dan indikator	5	Sangat Baik
3.	Kesesuaian materi dengan kebutuhan bahan ajar	4	Baik
4.	Kesesuaian materi dengan kebutuhan peserta didik	5	Sangat Baik
5.	Kemudahan memahami materi pelajaran	4	Baik
6.	Keakuratan soal latihan	4	Baik
7.	Media dibuat secara menarik yang sesuai dengan materi	5	Sangat Baik
8.	Keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran	4	Baik
9.	Kesesuaian materi pembelajaran dengan tingkat kemampuan peserta didik	5	Sangat Baik
10.	Kesesuaian materi media dengan tujuan pembelajaran	5	Sangat Baik
<b>Σ Total Skor</b>		<b>45</b>	
<b>Skor Maksimal</b>		<b>50</b>	
<b>Persentase (%)</b>		<b>90%</b>	

Berikut saran dan perbaikan validasi dari ahli materi antara lain:



(a)



(b)

**Gambar 4.6** soal (a) sebelum revisi soal tidak bervariasi .

Gambar 4.7 (b) setelah revisi soal bervariasi

## b) Validasi Ahli Bahasa

Selanjutnya validasi ahli bahasa yang divalidasi oleh dosen fakultas tarbiyah dan Keguruan yaitu Ibu Fiqi Nurmanda Sari, M.Pd. Hal yang dinilai dalam validasi bahasa adalah kesesuaian penggunaan bahasa dan istilah yang benar menurut kaidah tata bahasa Indonesia. Validasi bahasa ini hanya dilakukan sebanyak satu kali. Angket validasi ini menggunakan sikap positif dengan skor yang diberikan, yaitu skor 5 sangat valid, skor 4 valid, skor 3 kurang valid, skor 2 tidak valid, dan skor 1 sangat tidak valid. Berdasarkan hasil validasi tersebut terdapat 8 dan komentar yang dijadikan sebagai acuan demi kebaikan produk yang akan dikembangkan oleh peneliti agar layak untuk diuji cobakan.





Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

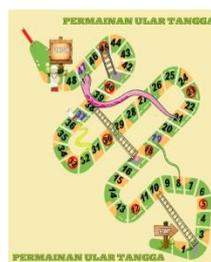
**Tabel 4.6** Hasil Validasi Ahli Bahasa

No.	Butir Penilaian	Skor	Kategori
1.	Ketepatan struktur kalimat.	3	Sedang
2.	Keefektifan kalimat.	3	Sedang
3.	Kebakuan istilah	3	Sedang
4.	Ketepatan penggunaan kaiah bahasa	3	Sedang
5.	Ketruntutan dan keterpaduan antar kegiatan belajar	3	Sedang
6.	Ketruntutan dan keterpaduan antar paragraf	4	Baik
7.	Konsistensi penggunaan istilah	3	Sedang
8.	Konsistensi penggunaan simbol	4	Baik
9.	Menggunakan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar	3	Sedang
10.	Pemakaian istilah matematika tepat dan benar	5	Sangat Baik
<b>Σ Total Skor</b>		<b>34</b>	
<b>Skor Maksimal</b>		<b>50</b>	
<b>Persentase (%)</b>		<b>68%</b>	

Berikut saran dan perbaikan validasi dari ahli materi antara lain:



(a)



(b)

Gambar 4.8 media (a) sebelum direvisi. Gambar 4.9 (b) setelah direvisi pemilihan *themes fonts* pada judul

### c) Validasi Ahli Media

Media permainan ular tangga yang telah selesai dibuat kemudian divalidasi oleh tim ahli media. Validasi ini dilakukan oleh dosen tadaris matematika Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi yaitu Bapak M. Gazali, M.Pd. Validasi media dilakukan untuk memperoleh bahan ajar yang layak digunakan. Indikator penilaian ahli media adalah ukuran media, desain sampul media (*cover*), dan desain isi media. Angket validasi ini menggunakan sikap positif dengan skor yang diberikan, yaitu skor 5 sangat baik, skor 4 baik, skor 3 cukup, skor 2 kurang, dan skor 1 sangat kurang. Dari hasil validasi tersebut terdapat saran dan komentar sebagai acuan demi kemajuan produk yang dikembangkan.





Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

**Tabel 4.7** Hasil validasi media

No.	Butir Penilaian	Skor	Kategori
1.	Tampilan Tulisan		
	1. Penulisan judul	5	Sangat Baik
	2. Warna tulisan	5	Sangat Baik
	3. Kombinasi warna dan tulisan dengan <i>background</i>	5	Sangat Baik
2.	Tampilan Gambar		
	1. Warna gambar	5	Sangat Baik
	2. Ukuran gambar	5	Sangat Baik
	3. Kesesuaian gambar dengan background	5	Sangat Baik
	4. Variasi gambar	5	Sangat Baik
3.	Kualitas dan Tampilan Media		
	1. Kemenarikan media yang disajikan	5	Sangat Baik
	2. Ketahanan media	5	Sangat Baik
	3. Keamanan bahan yang digunakan	5	Sangat Baik
<b>Σ Total Skor</b>		<b>50</b>	
<b>Skor Maksimal</b>		<b>50</b>	
<b>Persentase (%)</b>		<b>100%</b>	



**Gambar 4.10** Penambahan Tabel Peluang

#### d. Tahap Implementasi (Implementation)

Dengan adanya saran dan perbaikan dari tim validator ahli media, validator ahli materi, validator ahli bahasa. Kemudian peneliti melakukan perbaikan sesuai yang disarankan terhadap permainan ular tangga sehingga diperoleh produk media akhir. Selain dari tim validator diatas media permainan ular tangga juga divalidasi oleh guru bidang studi matematika kelas VIII SMP Negeri 1 Bayung Lencir dan diuji cobakan pada siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Bayung Lencir.

Pelaksanaan ujicoba dilakukan sebanyak 4 kali pertemuan, pertemuan pertama peneliti bertemu dengan guru matematika untuk melakukan penilaian praktikalitas terhadap media permainan ular tangga dan melakukan pengenalan dengan siswa di SMP Negeri 1 Bayung Lencir. Pertemuan kedua, peneliti menjelaskan terlebih dahulu tujuan penelitian yang akan dilakukan, lalu peneliti menjelaskan aturan-aturan dari media permainan ular tangga dan memberikan penjelasan pada materi peluang dikelas VIII.5.

Selanjutnya pertemuan ketiga peneliti masih menjelaskan materi peluang beserta dengan contoh-contoh soal, setelah selesai proses penjelasan siswa dibentuk kelompok langsung dan diberikan instruksi di pertemuan selanjutnya untuk membentuk lingkaran sesuai dengan kelompok yang telah ditentukan dan siswa sudah harus membagi tugas untuk menjadi pemain, mengisi tabel peluang, dan untuk menjawab apabila pemain menggunakan kartu kesempatan sehingga pada saat permainan tidak memakan banyak waktu. Dan pada pertemuan keempat siswa langsung bermain permainan ular tangga, setelah selesai peneliti langsung membagikan angket respon siswa dan meminta siswa menilai media permainan ular tangga secara keseluruhan. Setelah siswa belajar menggunakan permainan ular tangga yang dikembangkan oleh peneliti mereka mengungkapkan tertarik belajar dan mudah belajar peluang karena

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi



UNIVERSITAS ISLAM HEGERI  
SULTHAN THAHA SAIFUDDIN  
J. A. M. 1

pada permainan ular tangga tersebut mengaitkan langsung kemateri. Sehingga para siswa mudah untuk memahami materi peluang. Ungkapan ini peneliti peroleh dari hasil wawancara singkat dengan salah satu respon siswa “Apakah media permainan ular tangga menarik menurut kalian dan apakah kalian merasa mudah belajar peluang setelah menggunakan media permainan ular tangga”, “Iya media permainan ular tangga menarik, seru dan membuat siswa berkeinginan untuk belajar materi peluang dikarenakan didalam permainan ular tangga diharuskan untuk menjawab dengan benar” Ungkap S.

### 1) **Praktikalitas Media Permainan Ular tangga**

Untuk memperoleh data praktikalitas peneliti mengambil dari angket respon guru dan angket respon siswa selama proses pembelajaran menggunakan media permainan ular tangga.

#### a) **Praktikalitas Penilaian Respon Guru**

Setelah divalidasi oleh para tim ahli, kemudian sebelum permainan ular tangga diujicobakan ke siswa terlebih dahulu dinilai oleh guru untuk melihat kepraktisan ketika digunakan. Penilaian dari guru selanjutnya digunakan sebagai tambahan saran dan perbaikan terhadap produk yang dikembangkan. Guru yang memberikan penilaian pada penelitian ini yaitu Ibu Dewi Ratna Winangsih S.Pd dengan memberikan angket praktikalitas respon guru mengenai media permainan ular tangga. Angket validasi ini menggunakan sikap positif dengan skor yang diberikan, yaitu skor 5 sangat setuju, skor 4 setuju, skor 3 kurang setuju, skor 2 tidak setuju, dan skor 1 sangat tidak setuju. Hasil dari angket tersebut yaitu sebagai berikut :



**Tabel 4.8** Praktikalitas Penilaian Respon Guru

No	Butir Penilaian	Skor	Kategori
1.	<b>Materi</b>		
	1. Kesesuaian materi dengan KD pada K13	4	Baik
	2. Kesesuaian materi media dengan tujuan pembelajaran	4	Baik
	3. Media dibuat secara menarik yang sesuai dengan materi	5	Sangat Baik
	4. Media mencakup materi peluang	5	Sangat Baik
	5. Media yang disajikan dapat membuat siswa belajar aktif	4	Baik
2.	<b>Ilustrasi</b>		
	1. Media dapat membantu pemahaman siswa	4	Baik
	2. Media memfasilitasi siswa untuk berkomunikasi	4	Baik
3.	<b>Kualitas dan Tampilan Media</b>		
	1. Kemenarikan media yang disajikan	5	Sangat Baik
	2. Ketahanan media	5	Sangat Baik
	3. Keamanan bahan yang digunakan	5	Sangat Baik
4.	<b>Daya Tarik</b>		
	1. Penggunaan media membantu siswa termotivasi dalam pembelajaran khusus	5	Sangat Baik



## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi



## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

No	Butiran Penilaian	Skor	Kategori
	2. Penggunaan media dapat meminimalisir salah persepsi yang terjadi pada siswa	5	Sangat Baik
<b>Σ Total Skor</b>		<b>55</b>	
<b>Skor Maksimal</b>		<b>60</b>	
<b>Persentase (%)</b>		<b>91,6%</b>	

Berdasarkan **Tabel 4.8**, hasil dari praktikalitas penilaian respon guru bidang studi matematika kelas VIII SMP Negeri 1 Bayung Lencir memperoleh jumlah total skor yaitu 55 dengan besar presentase 91,6%. Hasil perolehan skor ini termasuk dalam kategori “Sangat Setuju”. Sehingga berdasarkan penilaian tersebut, media permainan ular tangga pada materi peluang bagi siswa SMP layak digunakan dalam pembelajaran dan menunjukkan bahwa produk bahan ajar menarik, seru dan mempermudah siswa memahami materi sehingga dapat disimpulkan media pembelajaran sangat baik digunakan siswa dan membantu guru dalam menjelaskan materi peluang.

## b) Praktikalitas Penilaian Siswa

Angket validasi ini menggunakan pernyataan sikap positif dengan skor yang diberikan, yaitu skor 5 untuk sangat baik, skor 4 untuk baik, skor 3 untuk cukup, skor 2 untuk kurang, skor 1 untuk sangat kurang. Dan hasil angket tersebut dapat diketahui tingkat kepraktisannya yang direspon oleh siswa.

**Tabel 4.9** Data Respon Siswa Kelas VIII terhadap permainan ular tangga

No	Aspek yang dinilai	Responden						Jumlah
		1	2	3	4	5	6	
1	Tampilan gambar, warna, animasi pada media permainan ular tangga menarik	5	5	5	4	5	5	29
2	Kesesuaian media dalam menjelaskan materi peluang	5	5	3	4	5	5	27
3	Kejelasan media ular tangga dalam menjelaskan materi matriks	5	4	4	3	5	5	26
4	Media permainan ular tangga menggunakan jenis dan ukuran font yang sesuai	4	5	5	3	4	5	26
5	Media permainan ular tangga mempermudah saya memahami konsep materi peluang	5	4	3	5	4	4	25





- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:
1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
  2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

No	Aspek yang dinilai	Responden						Jumlah
		1	2	3	4	5	6	
6	Penlisan judul, warna tulisan, dan kombinasi warna tulisan dan background	5	4	4	5	5	5	27
7	Kegiatan belajar menggunakan media permainan ular tangga menumbuhkan minat belajar	5	5	5	4	4	5	28
8	Media permainan ular tangga membuat saya tertantang untuk mengerjakan soal/latihan pada materi peluang	5	5	5	5	5	5	30
9	Media permainan ular tangga membuat saya tertarik mengikuti pembelajaran materi peluang	5	5	5	4	4	5	28
<b>Jumlah</b>							<b>246</b>	
<b>Presentasi (%)</b>							<b>91,1%</b>	
<b>Kategori</b>							<b>Sangat Baik</b>	

Berdasarkan **tabel 4.9** dapat disimpulkan bahwa dari media peluang berupa permainan ular tangga yang telah dikembangkan memiliki kepraktisan yang baik. Ini dapat dilihat dari presentase jawaban siswa terhadap media peluang berupa permainan ular tangga yang jika dirata-ratakan memiliki presentase sebesar 91,1%. Hasil dari uji coba kelompok kecil yang dilakukan pada siswa kelas VIII Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 secara keseluruhan dapat disimpulkan bahwa media peluang berupa permainan ular tangga yang telah dikembangkan sudah **“Sangat Praktis”** dan layak digunakan dalam pembelajaran matematika.

**Tabel 4.10** Tabel Respon Siswa

No	Pertanyaan	Skor Penilaian Siswa				
		1	2	3	4	5
1	Tampilan gambar, warna, animasi pada media permainan ular tangga menarik	0	0	3	5	12
2	Kesesuaian media dalam menjelaskan materi peluang	0	0	2	4	14
3	Kejelasan media ular tangga dalam menjelaskan materi peluang	0	0	5	2	13
4	Media permainan ular tangga menggunakan jenis dan ukuran font yang sesuai	0	0	2	6	12



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

@ Hak cipta milik UIN Sutha Jambi

State Islamic University of Sulthan Thaha Saifuddin Jambi

No	Pertanyaan	Skor Penilaian Siswa				
		1	2	3	4	5
5	Media permainan ular tangga mempermudah saya memahami konsep materi peluang	0	0	0	5	15
6	Penulisan judul, warna tulisan, dan kombinasi warna tulisan dan background	0	0	0	8	12
7	Kegiatan belajar menggunakan media permainan ular tangga menumbuhkan minat belajar	0	0	1	4	15
8	Media permainan ular tangga membuat saya tertantang untuk mengerjakan soal/latihan pada materi peluang	0	0	2	4	14
9	Media permainan ular tangga membuat saya tertarik mengikuti pembelajaran materi peluang	0	0	1	3	16
<b>JUMLAH (<math>\Sigma</math>)</b>		0	0	16	41	123
<b>(<math>\Sigma</math>) x Skor</b>		0	0	48	164	615

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, pennisan karya ilmiah, penyusunan laporan, pennisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi





Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:  
 1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:  
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, pennisan karya ilmiah, penyusunan laporan, pennisan kritik atau tinjauan suatu masalah.  
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi  
 2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

Dari tabel tersebut, diperoleh :

Skor Keseluruhan :  $0 + 0 + 48 + 164 + 615 = 827$

Skor Maksimum :  $5 \times 9 \times 20 = 900$

Setelah data ditabulasi, data dikonversi ke bentuk persen dengan rumus;

$$K = \frac{F}{N \times I \times R} \times 100\%$$

Keterangan:

F = Jumlah keseluruhan jawaban responden

N = Skor tertinggi dalam angket

I = Jumlah pertanyaan dalam angket

R = Jumlah responden

Sehingga diperoleh:

$$K = \frac{827}{5 \times 9 \times 20} \times 100\%$$

$$K = 91,8\%$$

Dari data diatas, diperoleh uji coba kelompok kecil dengan presentase kelayakan sebesar 91,8%. kategori “Sangat Praktis”. Maka berdasarkan penilaian angket yang dilakukan oleh siswa kelas VIII.5 sekolah menengah pertama bayung lencir, media ini dapat dikatakan **sangat praktis** dengan presentase penilaian 91,8%.

#### e. Tahap Evaluasi (Ealuation)

Evaluasi adalah proses untuk melihat apakah produk media peluang berupa permainan ular tangga yang sedang dibuat berhasil dan sesuai dengan harapan awal atau tidak. Pada dasarnya evaluasi sebenarnya dapat di lakukan di setiap tahap pengembangan. Evaluasi dari tim validator media, validator materi, dan validator bahasa menjadi indikator untuk perbaikan media permainan ular tangga pada materi peluang sebagai media di kelas VIII SMP Negeri 1 Bayung Lencir pada tahap pengembangan. Penilaian guru serta uji coba produk pada kelompok kecil dan uji coba produk pada kelompok

besar dilakukan bertujuan untuk melihat kepraktisan dari media permainan ular tangga yang dikembangkan melalui respon guru dan siswa.

Pada tahap evaluasi ini peneliti mengukur keefektifan media peluang berupa permainan ular tangga dengan melihat respon siswa sangat bersemangat dan siswa sangat antusias dalam memainkan permainan ular tangga lalu menghitung hasil data yang diperoleh dari angket penilaian siswa setelah menggunakan produk media berupa permainan ular tangga dengan membagikan angket minat belajar siswa. Angket minat belajar dibagikan setelah siswa selesai melakukan uji coba kelompok kecil maupun uji coba kelompok besar dan sudah mengisi angket respon siswa pada tiap uji coba. Setelah uji coba tersebut selesai. Untuk melihat keefektifan hasil pengembangan media peluang berupa permainan ular tangga yang dilakukan di kelas VIII SMP Negeri 1 Bayung Lencir dengan jumlah siswa sebanyak 20 orang berdasarkan hasil data yang telah diperoleh dari angket penilaian siswa setelah menggunakan produk media peluang berupa permainan ular tangga, dapat dilihat pada **Tabel 4.11**.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, pennisan karya ilmiah, penyusunan laporan, pennisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi



@ Hak Cipta milik UIN Surtha Jambi

State Islamic University of Su

**Tabel 4.11** Hasil Angket Efektivitas

NO	Nama Siswa	Pernyataan																				x	x <sup>i</sup>	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20			21
1	AS	5	5	1	4	5	3	5	3	3	4	5	5	4	4	5	5	5	2	2	5	4	84	105
2	IAR	5	5	2	4	3	4	5	4	4	5	5	5	5	5	5	2	4	4	4	5	5	90	105
3	MIF	4	5	2	3	3	4	5	4	4	4	5	5	5	2	4	4	4	2	4	3	4	80	105
4	BA	4	4	5	4	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	5	88	105
5	CG	4	4	5	4	4	5	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	88	105
6	DAP	4	4	5	4	5	5	4	5	5	5	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	5	90	105
7	IDP	4	5	5	3	3	3	5	3	5	3	5	4	4	4	4	4	3	3	4	4	5	83	105
8	LPS	4	4	5	5	5	4	5	5	5	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	5	87	105
9	MA	3	3	5	4	5	5	4	4	4	4	3	4	4	4	4	5	3	4	4	4	5	85	105

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:
1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber aslinya
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penerjemahan atau keperluan administratif lainnya
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Surtha Jambi
  2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Surtha Jambi

10	MPS	5	5	5	3	5	4	5	3	3	5	4	5	3	3	3	3	4	4	3	4	5	84	105	
11	MSD	4	4	5	4	3	5	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	3	4	4	4	5	78	105	
12	NHG	4	3	4	4	4	3	3	4	4	4	2	3	4	5	4	4	3	4	4	5	5	80	105	
13	NP	4	5	5	5	5	5	3	4	5	4	4	4	4	4	5	5	4	4	4	4	5	82	105	
14	PHG	4	5	5	5	5	5	5	3	3	3	4	4	4	4	3	4	3	4	3	3	5	84	105	
15	PML	4	5	4	4	5	4	5	4	4	4	4	4	5	4	4	3	4	3	5	4	4	5	88	105
16	PTD	4	4	5	3	5	5	5	5	3	3	5	5	4	4	4	4	4	3	4	4	5	88	105	
17	RAP	4	4	3	5	3	4	5	5	4	5	4	5	4	4	3	4	5	4	4	4	5	88	105	
18	RRD	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	4	4	3	4	2	4	4	4	4	4	5	87	105	
19	SF	4	4	5	5	5	5	4	5	3	4	4	4	4	2	3	3	4	4	3	4	5	84	105	
20	SMG	4	4	3	3	3	4	4	4	3	2	4	4	3	4	4	4	4	3	2	4	5	75	105	
<b>JUMLAH</b>																								<b>1.703</b>	<b>2.100</b>

Data yang tertera di atas adalah hasil proses perhitungan dengan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{x}{\sum x} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Presentase

x = Jumlah keseluruhan jawaban responden dalam seluruh poin

$\sum xi$  = Jumlah keseluruhan nilai ideal dalam poin

Jika dihitung, maka:

$$p = \frac{1.703}{2.100} \times 100\%$$

$$p = 81,09$$

Berdasarkan perolehan data di atas dapat dijelaskan bahwa hasil analisis data respon siswa setelah menggunakan produk pengembangan media peluang berupa permainan ular tangga diperoleh presentase sebesar 81,09% dengan kriteria penilaian **Sangat Baik** dikarenakan masuk ke dalam kelas interval 81% - 100%. Respon dan penilaian siswa terhadap pengembangan media peluang berupa permainan ular tangga pada mata pelajaran peluang sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa media peluang berupa permainan ular tangga **efektif** bagi siswa, sehingga dapat membantu dalam proses pembelajaran dan mempermudah siswa dalam memahami materi pembelajaran.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penerbitan, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi.
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

## C. Pembahasan

Berdasarkan hasil pengembangan yang telah dipaparkan diatas, maka media pembelajaran permainan ular tangga bagi siswa sekolah menengah pertama yang dikembangkan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*.

Penelitian ini dimulai dari tahap analisis kebutuhan siswa, analisis kurikulum dan materi, serta analisis karakteristik siswa. Untuk memperoleh data yang tepat, peneliti memberikan angket kebutuhan karakteristik siswa. Hal ini peneliti lakukan untuk mengidentifikasi masalah yang ada disekolah tersebut. Berdasarkan hasil penelitian didapat bahwa 100 % siswa sudah pernah bermain ular tangga dan 100 % siswa telah mengetahui aturan-aturan permainan ular tangga pada umumnya sehingga permainan ular tangga yang merupakan bahan media cukup didukung dengan karakteristik siswa. Berdasarkan analisis kurikulum dan materi ditemukan bahwa materi bangun datar sulit dipahami.

### 1. Validitas Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga

Validitas adalah suatu alat ukur yang digunakan untuk memperoleh data yang sah. Instrumen penelitian dinyatakan valid memperlihatkan bahwa alat ukur yang digunakan untuk memperoleh data valid atau dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya di ukur (Sugiyono, 2004:137).

Berdasarkan hasil validasi dari para tim validator terhadap media pembelajaran permainan ular tangga memperoleh hasil yaitu sebagai berikut hasil validasi dari validator ahli materi yaitu sebesar 90% dengan kategori “sangat baik”, kemudian hasil validasi dari ahli bahasa yaitu sebesar 68% dengan kategori “baik” dan hasil validasi dari ahli media yaitu sebesar 100% dengan kategori “sangat baik”. Berdasarkan penilaian dari tim validator maka keseluruhan terhadap media permainan ular tangga pada materi peluang dinyatakan valid.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi.
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, purnfsan karya ilmiah, penyusunan laporan, purnfsan kritik atau tinjauan suatu masalah.

2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

## 2. Praktikalitas dan Efektivitas Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga

Praktikalitas media berkaitan dengan kemudahan penggunaan media yang telah dikembangkan untuk membantu proses pembelajaran di dalam kelas. Praktikalitas media berupa permainan ular tangga ini dinilai dari hasil analisis angket respon guru mata pelajaran matematika dan angket respon siswa pada mata pelajaran matematika.

Menurut Sugiyono (2014:425) menyatakan bahwa revisi produk dilakukan, apabila dalam pemakaian kondisi nyata terdapat kekurangan dan kelemahan. Produk media permainan ular tangga ini telah mengalami beberapa kali perbaikan dan telah dinyatakan valid oleh para ahli validasi serta dinyatakan praktis oleh guru dan siswa. Sehingga, dari hasil analisis angket siswa dapat diketahui bahwa media berupa permainan ular tangga ini dapat mempermudah siswa untuk memahami materi peluang. Karena media berupa permainan ular tangga pada mata pelajaran Matematika kelas VIII ini telah dirancang dengan permainan yang seru dan terdapat gambar yang dapat menarik minat belajar siswa pada pembelajaran matematika. Hal ini dibuktikan dengan hasil data yang peneliti dapatkan dari angket minat belajar siswa setelah menggunakan produk media berupa permainan ular tangga.

Presentase hasil angket yang didapatkan dari angket minat belajar siswa setelah menggunakan produk adalah sebesar 81,09% dengan kategori "Sangat Baik". Sehingga dari data diatas, dapat disimpulkan bahwa media berupa permainan ular tangga ini sangat baik atau sangat efektif digunakan untuk menarik minat belajar siswa pada mata pelajaran matematika.

## BAB V PENUTUP

### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian terhadap media permainan ular tangga yang dikembangkan oleh peneliti, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Penelitian pengembangan yang dikembangkan dengan menggunakan model ADDIE memperoleh hasil analisis validasi dari para tim ahli validator yaitu validator ahli materi, bahasa dan media antara lain dari hasil analisis validasi ahli materi memperoleh penilaian sebesar 90% dengan kategori “sangat baik”, hasil analisis validasi ahli bahasa memperoleh penilaian sebesar 68% dengan kategori “baik”, dan hasil analisis validasi ahli media memperoleh penilaian sebesar 100% dengan kategori “sangat baik”. Berdasarkan dari analisis validasi dari tim validator tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran permainan ular tangga bagi siswa sekolah menengah pertama yang dikembangkan oleh peneliti layak digunakan dalam proses pembelajaran. Setelah divalidasi pada tahap pengembangan kemudian diperoleh hasil praktikalitas media permainan ular tangga dari angket praktikalitas penilaian respon guru dan respon siswa. Hasil angket praktikalitas penilaian respon guru yaitu sebesar 91,6% dengan kategori “sangat setuju” dan hasil angket respon siswa yaitu sebesar 91,8% dengan kategori “sangat baik”. Berdasarkan hasil angket tersebut respon guru dan siswa terhadap media permainan ular tangga yaitu sangat setuju dan sangat baik.
2. Hasil efektivitas media permainan ular tangga pada siswakeselas VIII SMP Negeri 1 Bayung Lencir diperoleh dengan melihat nilai presentase dari angket minat belajar siswa setelah menggunakan media permainan ular tangga. Presentase hasil angket yang didapatkan dari angket minat belajar siswa setelah menggunakan produk adalah sebesar 81,09% dengan kategori “sangat baik”. Maka media permainan ular tangga pada materi

peluang ini dapat dikategorikan efektif.

## B. Saran

Adapun beberapa saran yang dapat diberikan berdasarkan penelitian pengembangan yang telah dilakukan adalah:

1. Bagi Sekolah, diharapkan sekolah dapat menggunakan atau menerapkan media pembelajaran ini ketika proses pembelajaran.
2. Bagi pendidik, diharapkan dapat lebih memanfaatkan produk media permainan ular tangga dan dapat membantu memudahkan guru dalam menyampaikan pembelajaran matematika pada materi peluang, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa.
3. Bagi siswa, diharapkan dapat lebih memanfaatkan produk permainan ular tangga ini sehingga bisa meningkatkan minat belajar dan semangat belajar siswa karena proses pembelajaran yang menyenangkan.
4. Bagi Peneliti, Pengembangan pembelajaran permainan ular tangga bagi siswa sekolah menengah pertama pada penelitian ini diharapkan dapat dijadikan acuan bagi peneliti berikutnya.

## DAFTAR PUSTAKA

### Al-Qur'an dan Terjemahan

Anonim. Al-Qur'an dan Terjemahannya. Departemen Agama Republik Indonesia, Solo: PT Tiga Serangkai, 2009)

### Buku :

Alfi Rahmawati. "Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Dalam Pembelajaran Matematika Pada Materi Garis Dan Sudut Siswa Kelas VII Di SMPN 3 Karawang Barat." *Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan : Universitas Singaperbangsa Karawang, 12*, n.d., maret 2020).

Amir Hamzah. *Metode Penelitian & Pengembangan (Research & Development) Uji Kuantitatif dan Kualitatif Proses dan Hasil*. CV. Literasi Nusantara, 2019.

Batubara, H. H. *Media Pembelajaran Efektif*. (Semarang: Fatawa Publishing, 2020).

Endang Mulyatiningsih. *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Yogyakarta: Alfabeta, 2012

Luqmanul hakim, *Sejarah Permainan Ular Tangga*. (Bandung : CV Wacana, 2012).

Rahman faizal. *Ular Tangga. Makalah Politeknik, (Yogyakarta: Tidak Diterbitkan, 2010)h. 10*. Yogyakarta: tidak diterbitkan, 2010.

Rusman –rusman, and Deni Kurniawan. , *Dan Capi Riyana, Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi*. jakarta : PT Grafindo persada, 2013.

Said, Alamsyah. *95 Strategi Mengajar Multiple Intelligences*. Prenada Media, 2017.

Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&d*. Bandung: Alfabeta, 2012.

### Jurnal / Skripsi

Aminah, S. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Big Snake And Ladders Games Pada Materi Bilangan Bulat Siswa Kelas Vii Smp Negeri 1 Palopo*.



Institut agama islam negeri palopo.

Andi Rustandi and Rismayanti (2021) ‘Penerapan Model ADDIE dalam Pengembangan Media Pembelajaran di SMPN 22 Kota Samarinda’, *JURNAL FASILKOM*, 11(2), pp. 57–60. Available at: <https://doi.org/10.37859/jf.v11i2.2546>.

Chamdika, V., Kusbianto P, D. and Irawati, D.A. (2017) ‘RANCANG BANGUN GAMEPUZZLE 2D “TANGRAM PUZZLE” DENGAN METODE FISHER-YATES SHUFFLE’, *Jurnal Informatika Polinema*, 3(1), p. 8. Available at: <https://doi.org/10.33795/jip.v3i1.16>.

Ernawati. (2022). *Pengembangan Bahan Ajar E-Book Berbasis Pendekatan Mengalami, Interaksi, Komunikasi, Dan Refleksi (Mikir) Bagi Siswa Sekolah Menengah Pertama*. Universitas islam negeri sultan thaha saifuddin jambi.

Fitri, M. (2022). *Pengembangan Majalah Elektronik Menggunakan 3d Pageflip Professional Materi Matriks Untuk Siswa Kelas Xi Madrasah Aliyah Negeri 2 Sarolangun*. Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi.

Lestari, I.C. (2021) ‘Penerapan Media Permainan Ular Tangga Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS di Sekolah Dasar’, *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), pp. 79–87. Available at: <https://doi.org/10.33487/mgr.v2i1.1730>.

Muhammad Syazali. “Pengaruh Model Pembelajaran Creative Problem Solving Berbantuan Media Maple 11 Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis.” *Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika* 6, 2015, no. 1.

Ridwan. A, Dasuki. A, and Kurnia. D. “Pengembangan Media Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam.” *Jurnal Skripsi Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Opakua*, November 2012.

Rifki Afandi. “Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dan Hasil Belajar IPS Di Sekolah Dasar.” *JINoP Jurnal Inovasi Pembelajaran* 1.1, n.d., 2015.



- Rifqi Fatihatul Karimah, Supurwoko, dan Daru Wahyuningsih, "Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Fisika Untuk Siswa SMP/MTs Kelas VIII", *Jurnal Pendidikan Fisika* (2014) Vol.2 No.1
- Rosmawaty Simatupang, Edy Surya, "Pengaruh Problem Based Learning (PBL) Terhadap Kemampuan Penalaran Matematis Siswa", *Article. October*, 2017
- Setiawati, E., Desri, Mrs. and Solihatulmilah, E. (2019) 'PERMAINAN ULAR TANGGA DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN MORAL ANAK', *JURNAL PETIK*, 5(1), pp. 85–91. Available at: <https://doi.org/10.31980/jpetik.v5i1.494>.
- Sohibun, S. and Ade, F.Y. (2017) 'Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Virtual Class Berbantuan Google Drive', *Tadris: Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah*, 2(2), p. 121. Available at: <https://doi.org/10.24042/tadris.v2i2.2177>.
- Sujana, I.W.C. (2019) 'FUNGSI DAN TUJUAN PENDIDIKAN INDONESIA', *Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), p. 29. Available at: <https://doi.org/10.25078/aw.v4i1.927>.
- Viandari, E. (2020). *Pahami Materi Peluang, Konsep dan Rumus Peluang serta Cara Menghitungnya*. Quipper Blog. <https://www.quipper.com/id/blog/mapel/matematika/peluang-matematika-kelas-12/>
- Wati, A. (2021) 'Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar', *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), pp. 68–73. Available at: <https://doi.org/10.33487/mgr.v2i1.1728>.
- Wawancara Guru dan Siswa SMP Negeri 1 Bayung Lencir. Media Pembelajaran "Kota Palembang," Oktober (Nar: Dewi Ratna Winangsih S.Pd dan Bagus Alamin 2023



# L A M P I R A N

@ Hak cipta milik UIN Surtha Jambi

State Islamic University of Sulthan Thaha Saifuddin Jambi



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:
1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah;
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Surtha Jambi
  2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Surtha Jambi

## Lampiran 1 Media Permainan ular tangga



Gambar 1 Media Ular Tangga

@ Hak cipta milik UIN Surtha Jambi

State Islamic University of Sulthan Thaha Saifuddin Jambi



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:
1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Surtha Jambi
  2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Surtha Jambi



Gambar 2 Dadu

@ Hak cipta milik UIN Sultha Jambi

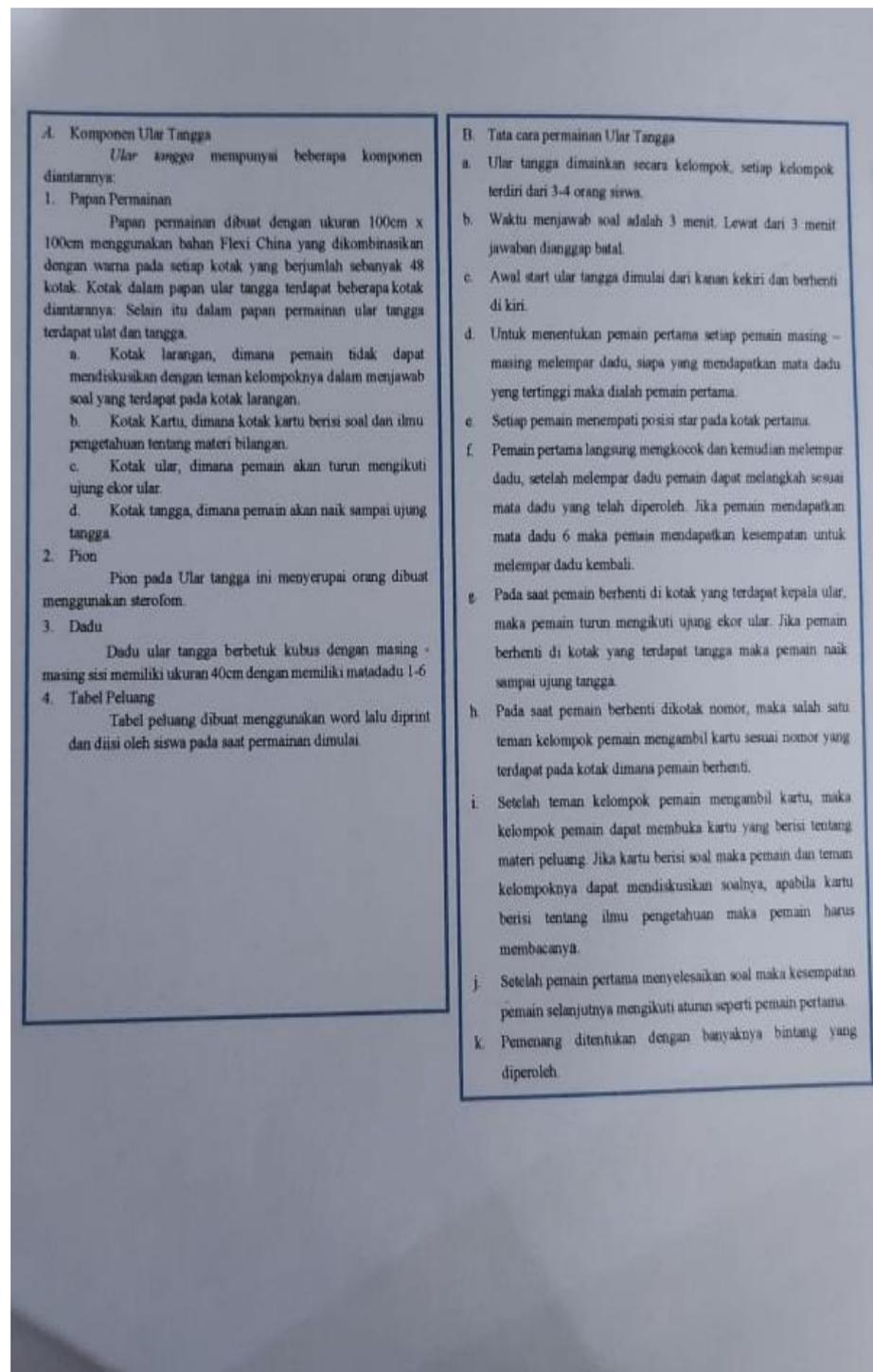
State Islamic University of Sulthan Thaha Saifuddin Jambi



UNIVERSITAS ISLAM HESB  
SULTHAN THAHA SAIFUDDIN  
J A M B I

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah;
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sultha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sultha Jambi



Gambar 3Tata Cara Permainan Ular Tangga

## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Surtha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Surtha Jambi



Gambar 4 Pion

@ Hak cipta milik UIN Sutha Jambi

State Islamic University of Sulthan Thaha Saifuddin Jambi



UNIVERSITAS ISLAM HEGERI  
SULTHAN THAHA SARAWAK  
J A M B I

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:
1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah;
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
  2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

@ Hak cipta milik UIN Surtha Jambi

State Islamic University of Sulthan Thaha Saifuddin Jambi

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Surtha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Surtha Jambi



UNIVERSITAS ISLAM KESULTANAN THAHA SAIFUDDIN JAMBI

TABEL HASIL PELUANG

1. Nama kelompok : 1. Navi  
2. Rizka  
3. Hafid  
4. Salsal  
5. Ihsan  
6.

Isilah tabel dibawah ini!

Mata Udu	Banyak Kejadian	Banyak Peristiwa	Peluang
1	1000	10	$\frac{10}{1000} = \frac{1}{100}$
2	10	30	$\frac{30}{10} = 3$
3	10	20	$\frac{20}{10} = 2$
4	100	70	$\frac{70}{100} = \frac{7}{10}$
5	10	70	$\frac{70}{10} = 7$
6	10	10	$\frac{10}{10} = 1$

Gambar 5 Tabel Peluang

## Lampiran - lampiran Soal Permainan Ular Tangga

**Soal**

1. Berapa banyak anggota ruang sampel pada 3 buah koin?
2. Berapa banyak anggota ruang sampel pada 6 buah koin?
3. Berapa banyak anggota ruang sampel pada 2 buah dadu?
4. Berapa banyak anggota ruang sampel pada 3 buah dadu?

**Soal**

1. Dua buah koin dilempar sekali. Peluang muncul minimal satu angka adalah
2. Dua buah koin dilempar sekali. Peluang muncul minimal satu gambar adalah
3. Dua buah koin dilempar sekali. Peluang muncul minimal dua angka adalah
4. Dua buah koin dilempar sekali. Peluang muncul minimal dua gambar adalah

**Soal**

1. Dalam percobaan melambungkan 3 mata uang logam, peluang muncul 2 angka 1 gambar adalah
2. Dalam percobaan melempar undi 3 koin uang logam secara bersamaan, peluang muncul 3 angka adalah
3. Dalam percobaan melambungkan 3 mata uang logam, peluang muncul 2 gambar 1 angka adalah
4. Dalam percobaan melempar undi 3 koin uang logam secara bersamaan, peluang muncul 3 gambar adalah

**Soal**

1. Tiga mata uang dilempar sekaligus sebanyak 80 kali. Frekuensi harapan muncul dua sisi angka adalah
2. Tiga mata uang dilempar sekaligus sebanyak 50 kali. Frekuensi harapan muncul dua sisi gambar adalah
3. Tiga mata uang dilempar sekaligus sebanyak 100 kali. Frekuensi harapan muncul tiga sisi angka adalah
4. Tiga mata uang dilempar sekaligus sebanyak 70 kali. Frekuensi harapan muncul tiga sisi gambar adalah

**Soal**

1. Pada pelemparan sebuah dadu. Frekuensi harapan munculnya dadu genap adalah
2. Pada pelemparan sebuah dadu. Frekuensi harapan munculnya dadu ganjil adalah

3. Pada pelemparan sebuah dadu. Frekuensi harapan munculnya dadu bilangan prima adalah
4. Pada pelemparan sebuah dadu. Frekuensi harapan munculnya dadu bilangan cacah adalah

**Soal**

1. Sebuah dadu dilempar sebanyak 20 kali. Frekuensi harapan muncul dadu genap adalah
2. Sebuah dadu dilempar sebanyak 30 kali. Frekuensi harapan muncul dadu ganjil adalah
3. Sebuah dadu dilempar sebanyak 40 kali. Frekuensi harapan muncul dadu prima adalah
4. Sebuah dadu dilempar sebanyak 50 kali. Frekuensi harapan muncul dadu cacah adalah

**Soal**

1. Pada pelemparan dua buah dadu, kejadian muka dadu berjumlah 5 adalah
2. Pada pelemparan dua buah dadu, kejadian muka dadu berjumlah 6 adalah
3. Pada pelemparan dua buah dadu, kejadian muka dadu berjumlah 7 adalah
4. Pada pelemparan dua buah dadu, kejadian muka dadu berjumlah 8 adalah

**Soal**

1. Dua buah dadu dilambungkan bersamaan. Peluang muncul mata dadu berjumlah lebih dari 4 adalah
2. Dua buah dadu dilambungkan bersamaan. Peluang muncul mata dadu berjumlah lebih dari 7 adalah
3. Dua buah dadu dilambungkan bersamaan. Peluang muncul mata dadu berjumlah kurang dari 5 adalah
4. Dua buah dadu dilambungkan bersamaan. Peluang muncul mata dadu berjumlah kurang dari 11 adalah



## Lampiran 3 Validasi Bahasa

@ Hak cipta milik UIN Surtha Jambi

State Islamic University of Sulthan Thaha Saifuddin Jambi



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:
1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Surtha Jambi
  2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Surtha Jambi

  
 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
 SULTHAN THAHA SAIFUDDIN JAMBI  
 FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
 PROGRAM STUDI TADRIS MATEMATIKA  
 Jl. Jambi—Muara Bulian Km. 16 Simpang Sei Duren Kec. Jaluko Kab. Muaro Jambi

**SURAT KETERANGAN VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN**

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Fiqi Nurmanda Sari, M.Pd.  
 NIP :

Setelah membaca, menelaah dan mencermati instrumen penelitian berupa Media Pembelajaran yang akan digunakan untuk penelitian skripsi dengan judul **"PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN ULAR TANGGA PADA MATERI PRLUANG BAGI SISWA SEKOLAH MENENGAH PERTAMA NEGERI 1 BAYUNG LENCIR"** yang dibuat oleh :

Nama : FANI KHOIRUL ANWAR  
 NIM : 208190023

Dengan ini saya menyatakan bahwa instrumen penelitian tersebut:

Layak digunakan untuk mengambil data tanpa revisi  
 Layak digunakan untuk mengambil data dengan revisi sesuai saran  
 Tidak layak

Catatan :

*Perbaiki sesuai komentar!*

Demikianlah surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Jambi, 13 Februari 2023  
 Validator,  
  
 Fiqi Nurmanda Sari, M.Pd.  
 NIP: 199201122019032024

Arsip: v-FANI KHOIRUL ANWAR





- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:
1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Surtha Jambi
  2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Surtha Jambi

### LEMBAR VALIDASI BAHASA

Nama produk : Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular tangga Pada Materi Peluang Bagi Siswa Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Bayung Lencir

Nama ahli : Fiqi Nurmanda Sari, M.Pd.

Mata Pelajaran : Matematika

Pokok Bahasan : Peluang

Kelas/Semester : VIII/Genap

#### Petunjuk:

Pilihlah jawaban yang paling sesuai dengan pendapat anda dengan cara memberi tanda (√) pada kolom yang tersedia. Atas kesediaan dan bantuan bapak/ibu terlebih dahulu saya ucapkan terima kasih.

#### Keterangan Pilihan Jawaban

- 1 = Sangat tidak baik  
 2 = Tidak baik  
 3 = Sedang  
 4 = Baik  
 5 = Sangat baik

#### Keterangan Rerata Nilai

- Sangat baik : 81 % - 100 %  
 Baik : 61 % - 80 %  
 Sedang : 41 % - 60 %  
 Tidak baik : 21 % - 40 %  
 Sangat tidak baik : 0 % - 20 %

No	Aspek yang dinilai	Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	ketepatan struktur kalimat			✓		
2.	keefektifan kalimat			✓		
3.	kekakuan istilah			✓		
4.	ketepatan penggunaan kaidah bahasa			✓		
5.	keruntutan dan keterpaduan antar kegiatan belajar				✓	
6.	keruntutan dan keterpaduan antar paragraph			✓		
7.	konsistensi penggunaan istilah			✓		
8.	konsistensi penggunaan symbol				✓	

@ Hak cipta milik UIN Surtha Jambi

State Islamic University of Sulthan Thaha Saifuddin Jambi



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:
1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Surtha Jambi
  2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Surtha Jambi

9.	menggunakan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar			✓		
10.	pemakaian istilah matematika tepat dan benar				✓	

Komentar dan Saran:

1. Perbaiki penggunaan bahasa asing (cetak miring)
2. Perhatikan penggunaan bahasa sesuai KBBI!

Jambi, 13 Februari 2023

Penilai

NIP. 199201122019 03 2024 -

## Lampiran 4 Validasi Materi

@ Hak cipta milik UIN Surtha Jambi

State Islamic University of Sulthan Thaha Saifuddin Jambi



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:
1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Surtha Jambi
  2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Surtha Jambi

	pembelajaran						
9.	kesesuaian materi pembelajaran dengan tingkat kemampuan peserta didik						✓
10.	Kesesuaian materi media dengan tujuan pembelajaran						✓

Komentar dan saran terhadap materi :

3. Soal lebih dibuat variasi lagi, materi yang dibuat sudah sesuai dengan kompetensi dasar.

Jambi, 09 Februari 2023

Penilai



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:
1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Surtha Jambi
  2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Surtha Jambi

### LEMBAR VALIDASI MATERI

Nama Produk : Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular tangga Pada Materi Peluang Bagi Siswa Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Bayung Lencir

Nama Ahli : Susi Marisa S.Pd, M.Si.

Mata Pelajaran : Matematika

Pokok Bahasan : Peluang

Kelas/Semester : VIII/Genap

#### Petunjuk:

Pilihlah jawaban yang paling sesuai dengan pendapat anda dengan memberi tanda (√) pada kolom yang tersedia. Atas kesediaan dan bantuan bapak/ibu terlebih dahulu saya ucapkan terimakasih.

#### Keterangan Pilihan Jawaban

- 1 = Sangat tidak baik
- 2 = Tidak baik
- 3 = Sedang
- 4 = Baik
- 5 = Sangat baik

#### Keterangan Rerata Nilai

- Sangat baik : 81 % - 100 %
- Baik : 61 % - 80 %
- Sedang : 41 % - 60 %
- Tidak baik : 21 % - 40 %
- Sangat tidak baik : 0 % - 20 %

No	Aspek yang dinilai	Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	kesesuaian materi dengan silabus					
2.	kesesuaian materi dengan KD dan indikator					√
3.	kesesuaian materi dengan kebutuhan bahan ajar				√	
4.	kesesuaian materi dengan kebutuhan peserta didik					√
5.	kemudahan memahami materi pelajaran				√	
6.	keakuratan soal latihan				√	
7.	Media dibuat secara menarik yang sesuai dengan materi					√
8.	keterlibatan peserta didik dalam proses				√	



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:
1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Surtha Jambi
  2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Surtha Jambi

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**  
**PROGRAM STUDI TADRIS MATEMATIKA**  
Jl. Jambi—Muara Bulian Km. 16 Simpang Sei Duren Kec. Jaluko Kab. Muaro Jambi

**SURAT KETERANGAN VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN**

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : M. Gazali, M.Pd.  
NIP :

Setelah membaca, menelaah dan mencermati instrumen penelitian berupa Media Pembelajaran yang akan digunakan untuk penelitian skripsi dengan judul **"PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN ULAR TANGGA PADA MATERI PERLUANG BAGI SISWA SEKOLAH MENENGAH PERTAMA NEGERI 1 BAYUNG LENCIR"** yang dibuat oleh :

Nama : FANI KHOIRUL ANWAR  
NIM : 208190023

Dengan ini saya menyatakan bahwa instrumen penelitian tersebut:

Layak digunakan untuk mengambil data tanpa revisi  
 Layak digunakan untuk mengambil data dengan revisi sesuai saran  
 Tidak layak

Catatan :

1) Sintak pembelajaran  
2) Keagunaan Kompetensi Menanamkan Media & materi pelung

Demikianlah surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Jambi, 18 Februari 2023  
Validator  
  
M. Gazali, M.Pd.  
NIP

Arsip: v-FANI KHOIRUL ANWAR



## Lampiran 5 Validasi Media

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**  
**PROGRAM STUDI TADRIS MATEMATIKA**  
Jl. Jambi—Muara Bulian Km. 16 Simpang Sei Duren Kec. Jaluko Kab. Muaro Jambi

**SURAT KETERANGAN VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN**

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : M. Gazali, M.Pd.  
NIP :

Setelah membaca, menelaah dan mencermati instrumen penelitian berupa Media Pembelajaran yang akan digunakan untuk penelitian skripsi dengan judul **"PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN ULAR TANGGA PADA MATERI PRUANG BAGI SISWA SEKOLAH MENENGAH PERTAMA NEGERI 1 BAYUNG LENCIR"** yang dibuat oleh :

Nama : FANI KHOIRUL ANWAR  
NIM : 208190023

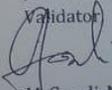
Dengan ini saya menyatakan bahwa instrumen penelitian tersebut:

Layak digunakan untuk mengambil data tanpa revisi  
 Layak digunakan untuk mengambil data dengan revisi sesuai saran  
 Tidak layak

Catatan :

1) Sintak pembelajaran  
2) Kesesuaian kompetensi menggunakan media  
   & materi pelung

Demikianlah surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Jambi, 18 Februari 2023  
Validator  
  
M. Gazali, M.Pd.  
NIP

Arsip: v-FANI KHOIRUL ANWAR 

@ Hak cipta milik UIN Surtha Jambi

State Islamic University of Sulthan Thaha Saifuddin Jambi



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:  
1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:  
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.  
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Surtha Jambi  
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Surtha Jambi



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:
1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Surtha Jambi
  2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Surtha Jambi

### LEMBAR VALIDASI MEDIA

Nama Produk : Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular tangga Pada Materi Peluang Bagi Siswa Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Bayung Lencir

Nama ahli : M. Gazali, M.Pd.

Mata Pelajaran : Matematika

Pokok Bahasan : Peluang

Kelas/Semester : VIII/Genap

#### Petunjuk:

Pilihlah jawaban yang paling sesuai dengan pendapat anda dengan cara memberi tanda (√) pada kolom yang tersedia. Atas kesediaan dan bantuan bapak/ibu terlebih dahulu saya ucapkan terima kasih.

#### Keterangan Pilihan Jawaban

- 1 = Sangat tidak baik  
 2 = Tidak baik  
 3 = Sedang  
 4 = Baik  
 5 = Sangat baik

#### Keterangan Rerata Nilai

- Sangat baik : 81 % - 100 %  
 Baik : 61 % - 80 %  
 Sedang : 41 % - 60 %  
 Tidak baik : 21 % - 40 %  
 Sangat tidak baik : 0 % - 20 %

No	Pertanyaan	Penilaian					
		1	2	3	4	5	
1.	Tampilan Tulisan						
	1. Penulisan judul					✓	
	2. Warna tulisan						
2.	Tampilan Gambar						
		1. Warna gambar					
		2. Ukuran gambar					✓
		3. Kesesuaian gambar dengan background					
	4. Variasi gambar						

@ Hak cipta milik UIN Surtha Jambi

State Islamic University of Sulthan Thaha Saifuddin Jambi



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:
1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Surtha Jambi
  2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Surtha Jambi

3.	Kualitas dan Tampilan Media						
	1. Kemenarikan media yang disajikan						
	2. Ketahanan media						✓
	3. Keamanan bahan yang digunakan						

Komentar dan Saran :

Sesuai ket. Valgasi Instumen

---



---



---



---

Jambi, 18 Februari 2023

Penilai

*[Signature]*

M. Garah

## Lampiran 6 Praktikalitas Validasi Guru

@ Hak cipta milik UIN Surtha Jambi

State Islamic University of Sulthan Thaha Saifuddin Jambi



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:
1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Surtha Jambi
  2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Surtha Jambi

### LEMBAR VALIDASI (ANGKET RESPON GURU)

Nama Produk : Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular tangga Pada Materi Peluang Bagi Siswa Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Bayung Lencir

Nama Ahli : Dewi Ratna Winangsih, S.Pd

Mata Pelajaran : Matematika

Pokok Bahasan : Peluang

Kelas/Semester : VIII/Genap

#### Petunjuk:

Pilihlah jawaban yang paling sesuai dengan pendapat anda dengan memberi tanda (√) pada kolom yang tersedia. Atas kesediaan dan bantuan bapak/ibu terlebih dahulu saya ucapkan terimakasih.

#### Keterangan Pilihan Jawaban

- 1 = Sangat tidak baik  
 2 = Tidak baik  
 3 = Sedang  
 4 = Baik  
 5 = Sangat baik

#### Keterangan Rerata Nilai

- Sangat baik : 81 % - 100 %  
 Baik : 61 % - 80 %  
 Sedang : 41 % - 60 %  
 Tidak baik : 21 % - 40 %  
 Sangat tidak baik : 0 % - 20 %

No	Aspek yang dinilai	Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	<b>Materi</b>					
	1. Kesesuaian materi dengan Kompetensi Dasar(KD) pada Kurikulum K13				√	
	2. Kesesuaian materi media dengan tujuan pembelajaran				√	
	3. Media dibuat secara menarik yan sesuai dengan materi				√	√
	4. Media mencakup konsep Peluang					√
	5. Media yang disajikan dapat membuat siswa belajar aktif				√	



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:
1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Surtha Jambi
  2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Surtha Jambi

2.	<b>Ilustrasi</b>						
	1. Media dapat membantu pemahaman siswa					✓	
	2. Media memfasilitasi siswa untuk berkomunikasi					✓	
3.	<b>Kualitas dan Tampilan Media</b>						
	1. Kemerarikan media yang disajikan						✓
	2. Ketahanan media						✓
	3. Keamanan bahan yang digunakan						✓
4.	<b>Daya Tarik</b>						
	1. Penggunaan media membantu siswa termotivasi dalam pembelajaran khusus						✓
	2. Penggunaan media dapat meminimalisir salah persepsi yang terjadi pada siswa						✓

Komentar dan saran terhadap materi :

- Penggunaan media sesuai materi dan KD, siswa sangat antusias mengikuti proses pembelajaran.
- Dalam proses pembelajaran sebaiknya gunakan waktu dengan efisien

Bayung Lencir, 29 Maret 2023

Penilai

DEWI RATNA W., S.Pd

## Lampiran 7 Angket Siswa

12	Kamu tidak malu bertanya kepada guru atau teman jika mengalami kesulitan dalam proses pembelajaran matematika	✓		
13	Kamu fokus menyimak dan mempelajari media pembelajaran permainan ular tangga	✓		
14	Kamu senang menggunakan media pembelajaran permainan ular tangga		✓	
15	Kamu bersemangat dalam belajar ketika menggunakan media pembelajaran permainan ular tangga	✓		
16	Kamu tidak merasa bosan dengan proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran permainan ular tangga	✓		
17	Kamu sungguh – sungguh memperhatikan pelajaran matematika yang dijelaskan oleh guru	✓		
18	Kamu mengkaji ulang pelajaran matematika dirumah		✓	
19	Kamu berusaha mencari sumber bacaan/referensi lain yang berhubungsn dengan matematika khususnya materi peluang	✓		
20	Kamu lebih mudah memahami materi peluang dengan menggunakan media permainan ular tangga		✓	
21	Media pembelajaran permainan ular tangga membantu kamu dalam memahami konsep materi peluang	✓		

@ Hak cipta milik UIN Surtha Jambi

State Islamic University of Sulthan Thaha Saifuddin Jambi



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:
1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Surtha Jambi
  2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Surtha Jambi



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Surtha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Surtha Jambi

### ANGKET MINAT BELAJAR SISWA

NAMA : m. Ihsan Fiani  
 KELAS : VIII.5/8.5  
 SEKOLAH : SMP Negeri 1 Bukit Lencir

Petunjuk

1. Bacalah baik-baik setiap pernyataan berikut.
2. Jawablah pernyataan sesuai dengan keadaan pada diri kamu yang sebenarnya.
3. Isilah kolom jawab dengan cara memberi tanda ceklis

(√)SS : Sangat setuju  
 (√)S : Setuju  
 (√)SD : Sedang  
 (√)TS : Tidak setuju  
 (√)STS : Sangat tidak setuju

No	Soal	S	S	SD	TS	STS
1	Hadir tepat waktu pada saat pelajaran matematika	√				
2	Mengikuti pelajaran matematika sampai dengan selesai	√				
3	Malas masuk kelas pada saat pelajaran matematika				√	
4	Matematika adalah pelajaran yang menyenangkan			√		
5	Saya merasa senang apabila ada kegiatan belajar kelompok.			√		
6	Ketika guru matematika tidak masuk, kamu mendiskusikan pelajaran yang telah lalu dengan teman		√			
7	Kamu bertanya jika belum mengerti dengan materi oleh guru	√				
8	Kamu tidak berbicara dengan teman sebangkunya ketika pembelajaran berlangsung		√			
9	Kamu tidak mengantuk ketika pembelajaran matematika berlangsung		√			
10	Tidak mengganggu teman yang lain ketika pembelajaran berlangsung		√			
11	Kamu berusaha menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru dengan baik dan benar.	√				



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:
1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Surtha Jambi
  2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Surtha Jambi

### ANGKET MINAT BELAJAR SISWA

NAMA : IZZA Afifa Ramadhani  
 KELAS : VIII-G  
 SEKOLAH : SMPN 1 Bayung Lencir

#### Petunjuk

1. Bacalah baik-baik setiap pernyataan berikut.
2. Jawablah pernyataan sesuai dengan keadaan pada diri kamu yang sebenarnya.
3. Isilah kolom jawab dengan cara memberi tanda ceklis

(√)SS : Sangat setuju  
 (√)S : Setuju  
 (√)SD : Sedang  
 (√)TS : Tidak setuju  
 (√)STS : Sangat tidak setuju

No	Soal	S	S	SD	TS	STS
1	Hadir tepat waktu pada saat pelajaran matematika	✓				
2	Mengikuti pelajaran matematika sampai dengan selesai	✓				
3	Malas masuk kelas pada saat pelajaran matematika				✓	
4	Matematika adalah pelajaran yang menyenangkan		✓			
5	Saya merasa senang apabila ada kegiatan belajar kelompok.			✓		
6	Ketika guru matematika tidak masuk, kamu mendiskusikan pelajaran yang telah lalu dengan teman		✓			
7	Kamu bertanya jika belum mengerti dengan materi oleh guru	✓				
8	Kamu tidak berbicara dengan teman sebangkunya ketika pembelajaran berlangsung		✓			
9	Kamu tidak mengantuk ketika pembelajaran matematika berlangsung		✓			
10	Tidak mengganggu teman yang lain ketika pembelajaran berlangsung	✓				
11	Kamu berusaha menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru dengan baik dan benar.	✓				

@ Hak cipta milik UIN Surtha Jambi

State Islamic University of Sulthan Thaha Saifuddin Jambi

12	Kamu tidak malu bertanya kepada guru atau teman jika mengalami kesulitan dalam proses pembelajaran matematika	✓			
13	Kamu fokus menyimak dan mempelajari media pembelajaran permainan ular tangga	✓			
14	Kamu senang menggunakan media pembelajaran permainan ular tangga	✓			
15	Kamu bersemangat dalam belajar ketika menggunakan media pembelajaran permainan ular tangga	✓			
16	Kamu tidak merasa bosan dengan proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran permainan ular tangga			✓	
17	Kamu sungguh – sungguh memperhatikan pelajaran matematika yang dijelaskan oleh guru		✓		
18	Kamu mengkaji ulang pelajaran matematika dirumah		✓		
19	Kamu berusaha mencari sumber bacaan/referensi lain yang berhubungan dengan matematika khususnya materi peluang		✓		
20	Kamu lebih mudah memahami materi peluang dengan menggunakan media permainan ular tangga	✓			
21	Media pembelajaran permainan ular tangga membantu kamu dalam memahami konsep materi peluang	✓			

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Surtha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Surtha Jambi





Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Surtha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Surtha Jambi

### ANGKET MINAT BELAJAR SISWA

NAMA : AZRIL SAHPELA  
 KELAS : VIII5  
 SEKOLAH : SMP 1 bYL

Petunjuk

1. Bacalah baik-baik setiap pernyataan berikut.
2. Jawablah pernyataan sesuai dengan keadaan pada diri kamu yang sebenarnya.
3. Isilah kolom jawab dengan cara memberi tanda ceklis

(√)SS : Sangat setuju  
 (√)S : Setuju  
 (√)SD : Sedang  
 (√)TS : Tidak setuju  
 (√)STS : Sangat tidak setuju

No	Soal	S	S	SD	TS	STS
1	Hadir tepat waktu pada saat pelajaran matematika	✓				
2	Mengikuti pelajaran matematika sampai dengan selesai	✓				
3	Malas masuk kelas pada saat pelajaran matematika					✓
4	Matematika adalah pelajaran yang menyenangkan			✓		
5	Saya merasa senang apabila ada kegiatan belajar kelompok.	✓				
6	Ketika guru matematika tidak masuk, kamu mendiskusikan pelajaran yang telah lalu dengan teman				✓	
7	Kamu bertanya jika belum mengerti dengan materi oleh guru	✓				
8	Kamu tidak berbicara dengan teman sebangkunya ketika pembelajaran berlangsung				✓	
9	Kamu tidak mengantuk ketika pembelajaran matematika berlangsung				✓	
10	Tidak mengganggu teman yang lain ketika pembelajaran berlangsung		✓			
11	Kamu berusaha menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru dengan baik dan benar.	✓				

@ Hak cipta milik UIN Surtha Jambi

State Islamic University of Sulthan Thaha Saifuddin Jambi

12	Kamu tidak malu bertanya kepada guru atau teman jika mengalami kesulitan dalam proses pembelajaran matematika	✓		
13	Kamu fokus menyimak dan mempelajari media pembelajaran permainan ular tangga	✓		
14	Kamu senang menggunakan media pembelajaran permainan ular tangga	✓		
15	Kamu bersemangat dalam belajar ketika menggunakan media pembelajaran permainan ular tangga	✓		
16	Kamu tidak merasa bosan dengan proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran permainan ular tangga	✓		
17	Kamu sungguh – sungguh memperhatikan pelajaran matematika yang dijelaskan oleh guru	✓		
18	Kamu mengkaji ulang pelajaran matematika dirumah		✓	
19	Kamu berusaha mencari sumber bacaan/referensi lain yang berhubungan dengan matematika khususnya materi peluang		✓	
20	Kamu lebih mudah memahami materi peluang dengan menggunakan media permainan ular tangga	✓		
21	Media pembelajaran permainan ular tangga membantu kamu dalam memahami konsep materi peluang	✓		

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Surtha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Surtha Jambi



## Lampiran 8 Dokumentasi



Gambar 1 Wawancara kepada guru matematika beserta pengisian angket validasi respon praktikalitas guru



Gambar 2 Pemberian materi peluang

@ Hak cipta milik UIN Surtha Jambi

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Surtha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Surtha Jambi



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SULTHAN THAHA SAIFUDDIN  
J A M B I

State Islamic University of Sulthan Thaha Saifuddin Jambi



Gambar 3 Pembelajaran Permainan Ular Tangga dengan menentukan pemain pertama untuk memulai permainan



Gambar 4 Pelemparan dadu

@ Hak cipta milik UIN Surtha Jambi

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Surtha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Surtha Jambi



State Islamic University of Sulthan Thaha Saifuddin Jambi



Gambar 5 Mendapatkan soal permainan ular tangga



Gambar 6 Mengisi Tabel peluang

@ Hak cipta milik UIN Surtha Jambi

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Surtha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Surtha Jambi

## Lampiran 9 Surat Riset Penelitian

@ Hak cipta milik UIN Sultha Jambi

State Islamic University of Sulthan Thaha Saifuddin Jambi



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:
1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sultha Jambi
  2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sultha Jambi

  
**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTHAN THAHA SAIFUDDIN JAMBI**  
**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**  
 Jalan Lintas Jambi-Muaralautan KM. 16 Simpang Sungai Duren Kab. Muaro Jambi 36363  
 Telp./fax : (0741) 583183 - 584118 website : [www.iainjambi.ac.id](http://www.iainjambi.ac.id)

---

Nomor : B- 1733 /D.I.I/PP.00.9/02/2023  
 Sifat : Penting  
 Lampiran : -  
 Hal : **Mohon Izin Mengadakan Riset/ Penelitian**

Jambi, 23 - 02 - 2023

Yth. Bapak/Ibu Kepala  
 SMPN 1 Bayung Lencir  
 Di-  
 Tempat

*Assalamu'alaikum Wr. Wb*

Dalam rangka penyusunan skripsi mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi :

Nama / NIM : Fani Khoirul Anwar / 208190023  
 Semester : VIII (Delapan)  
 Jurusan : Tadris Matematika  
 Tahun Akademik : 2022 / 2023  
 Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Pada Materi Peluang Bagi Siswa Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Bayung Lencir

Waktu yang diberikan mulai dari 27 Februari 2023 s/d 27 Mei 2023.

Demikian surat ini kami sampaikan, atas perhatian dan kerjasama Saudara kami ucapkan terima kasih, Demikian agar dapat dimaklumi.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

  
 An. Dekan  
 Wakil Dekan Bidang Akademik  
 Kelembagaan  
 Dr. Anita, M.Pd.  
 NIP. 19573708 199803 2001

Tembusan :  
 Rektor UIN STS Jambi (sebagai laporan)  
 Ketua Jurusan / Prodi Fak. Tarbiyah dan Keguruan UIN STS Jambi



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:
1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Surtha Jambi
  2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Surtha Jambi



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTHAN THAHA SAIFUDDIN JAMBI  
FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN

Jalan Lintas Jambi-MuaroBulian KM. 16 Simpang Sungai Duren Kab. Muaro Jambi 36363  
Telp/Fax : (0741) 583183 - 584118 website : [www.uinjambi.ac.id](http://www.uinjambi.ac.id)

Nomor : B- 1733/D.II/PP.009/02/2023 Jambi,  
Sifat : Penting  
Lampiran : 3 Lembar  
Hal : Pengesahan Judul

28 02 2023

Yth. Fani Khoirul Anwar / 208190023  
Mahasiswa Fak. Tarbiyah dan Keguruan Jurusan Tadris Matematika  
Di-

JAMBI

*Assalamu'alaikum Wr. Wb.*

Sehubungan dengan surat Saudara Tanggal 22 Februari 2023 perihal Permohonan Pengesahan Judul dan Izin Riset, maka bersama ini kami beritahukan bahwa Proposal Skripsi Saudara dengan Judul :

**"Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Pada Materi Peluang Bagi Siswa Sekolah Menengah Pertama Negeri I Bayung Lencir"**

Yang telah diseminarkan pada Rabu, 28 Desember 2022 sudah dapat diterima dan disahkan.

Demikian agar dapat dimaklumi.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.



An. Dekan  
Wakil Dekan Bidang Akademik  
dan Kelembagaan

Prof. Dr. Risnita, M.Pd.  
NIP. 19670708 199803 2001

Tembusan :  
Pembimbing I : Drs. H. Husni El Hilali, M.Pd  
Pembimbing II : Rima Meslita, M.Pd



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:
1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Surtha Jambi
  2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Surtha Jambi



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTHAN THAHA SAIFUDDIN JAMBI**  
**FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN**  
 Jalan Lintas Jambi-MuaroBulian KM. 16 Simpang Sungai Duren Kab. Muaro Jambi 36363  
 Telp/Fax : (0741) 583183 - 584118 website : [www.uin-sulthajambi.ac.id](http://www.uin-sulthajambi.ac.id)

---

**SURAT PERINTAH PENELITIAN/RISET**  
 Nomor :B- 1733 /D.I.I/PP.00.9/ 02 /2023

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi, memerintahkan kepada Saudara :

Nama / NIM : Fani Khoiril Anwar / 208190023  
 Semester : VIII (Delapan)  
 Jurusan : Tadris Matematika  
 Tahun Akademik : 2022 / 2023

Untuk mengadakan riset/penelitian guna menyusun skripsi dengan judul :

**Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Pada Materi Peluang Bagi Siswa Sekolah Menengah Pertama Negeri I Bayung Lencir**

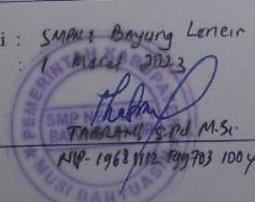
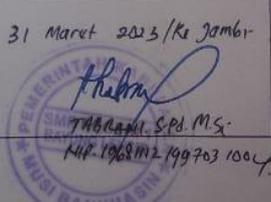
Dengan metode pengumpulan data : Pengembangan

Demikianlah diharapkan kepada pihak yang dihubungi oleh mahasiswa/I tersebut di atas agar dapat memberikan izin.

28 02 2023

Jambi,  
 An. Dekan  
 Wakil Dekan Bidang Akademik  
 Kelembagaan

Prof. Dr. Risnita, M.Pd.  
 NIP. 19670708 199803 2001

Mengetahui Telah diterima di : <i>SMAN 1 Bayung Lencir</i> Pada Tanggal : <i>1 Maret 2023</i>	Mengetahui Telah Kembali : <i>31 Maret 2023/Ks Jambi</i> Pada Tanggal :
 Taharri S.Pd M.Si NIP. 19681112 199703 1004	 Taharri S.Pd M.Si NIP. 19681112 199703 1004

## Lampiran 10 Balasan Surat Riset

@ Hak cipta milik UIN Surtha Jambi

State Islamic University of Sulthan Thaha Saifuddin Jambi



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:
1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Surtha Jambi
  2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Surtha Jambi

Jambi, 28 Maret 2023



**PEMERINTAH KABUPATEN MUSI BANYUASIN**  
**DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN**  
**SMP NEGERI 1 BAYUNG LENCIR**  
 Terakreditasi A



Jln Raya Palembang-Jambi Km 205 Bayung Lencir Kabupaten Musi Banyuasin  
 NSS : 201110100194      smpn1bayunglencir@gmail.com      NPSN : 10600194

---

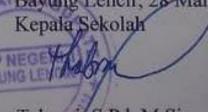
Nomor : 870/230/SMPN1-BL/2023  
 Lampiran : -  
 Perihal : Memberian izin mengadakan Riset / Penelitian

Yth. Dekan Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifudin  
 Up. Wakil Dekan Bidang  
 Akademik kelembagaan  
 Di Jambi

Menindaklanjuti Surat tanggal, 28 Februari 2023 Nomor: B-1733/D.I.I/PP.00.9/02/2023  
 Tentang permohonan izin mengadakan Riset / Penelitian Atas nama :

Nama / NIM : Fani Khoirul Anwar / 208190027  
 Semester : VIII (Delapan)  
 Jurusan : Tadris / Matematika  
 Tahun Akademik : 2022 / 2023

Untuk itu kami dari pihak Sekolah tidak keberatan kepada nama di atas mengadakan penelitian /  
 riset di SMP Negeri 1 Bayung Lencir kabupaten Musi Banyuasin.

Bayung Lencir, 28 Maret 2023  
 Kepala Sekolah  
  
 Tabrani, S.Pd., M.Si  
 NIP. 196811211998031004



@ Hak cipta milik UIN Sutha Jambi

## DAFTAR RIWAYAT HIDUP (CURRICULUM VITAE)

### A. Identitas Diri

Nama : Fani Khoirul Anwar  
 Nim : 208190023  
 TTL : Bayung Lencir, 26-10-2000  
 Alamat : Jl. Palembang-Jambi 205 Km Kec.  
 Bayung Lencir Kab. Musi  
 Banyuasin Sumatera Selatan,  
 30756.  
 No.Hp : 0821-2262-9655  
 E-mail : anwarkhoirul96697@gmail.com



### B. Latar Belakang Pendidikan

2007-2013 : SDN 03 Bayung Lencir  
 2013- 2016 : SMPN 1 Bayung Lencir  
 2016- 2019 : SMAN 1 Bayung Lencir

### C. Pengalaman Organisasi

2020-2021 : Anggota HMPS Tadris Matematika  
 2021-2022 : 1. Anggota Senat mahasiswa Fakultas Tarbiyah  
 2. Anggota HMPS Tadris Matematika  
 2022-2023 : Anggota Senat Mahasiswa Universitas Islam Negeri  
 Sultan Thaha Saifuddin Jambi

### D. Motto Hidup

“Dan aku belum pernah kecewa dalam berdoa kepada-Mu ya Tuhanku.”

State Islamic University of Sulthan Thaha Saifuddin Jambi

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:  
 1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:  
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.  
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi  
 2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

@ Hak cipta milik UIN Sutha Jambi

State Islamic University of Sulthan Thaha Saifuddin Jambi



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SULTHAN THAHA SAIFUDDIN  
J A M B I

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penerbitan, penyusunan laporan, penerbitan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi