

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN TANGGA PINTAR  
DAN ULAR TANGGA PINTAR PADA PENJUMLAHAN DAN  
PENGURANGAN TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA  
KELAS 1 PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA DI MI  
MA'ARIF POLOREJO TAHUN PELAJARAN**

**2019/2020**

**SKRIPSI**



**OLEH**

**AMALIA YUNIA RAHMAWATI**

**NIM.210616093**

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PONOROGO**

**APRIL 2020**

## ABSTRAK

**Rahmawati, Amalia Yunia.** *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Tangga Pintar dan Ular Tangga Pintar pada Penjumlahan dan Pengurangan terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas 1 pada Pembelajaran Matematika di MI Ma'arif Polorejo Tahun Pelajaran 2019/2020* **Skripsi**, Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Ponorogo. Pembimbing, Sofwan Hadi, M.Si.

**Kata Kunci :** *media pembelajaran tangga pintar, media pembelajaran ular tangga pintar, dan motivasi belajar*

Motivasi merupakan sesuatu yang dapat memberikan dorongan kepada seseorang untuk melakukan suatu kegiatan guna mencapai suatu tujuan. Mengingat pentingnya motivasi belajar dalam mengatasi kesulitan peserta didik, dari hasil pengamatan peneliti pada tanggal 25 Februari 2020 di MI Ma'arif Polorejo dalam kegiatan pembelajaran di kelas I ditemukan masih banyak peserta didik yang menganggap pembelajaran Matematika itu sulit, membosankan dan sulit dipahami dan juga kurangnya penggunaan media pembelajaran yang menarik, dapat menjadikan kurangnya perhatian peserta didik dalam pelajaran.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui : (1) Bagaimana penggunaan Media Pembelajaran Tangga Pintar terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Matematika kelas 1 di Mi Maarif Polorejo Tahun Pelajaran 2019/2020. (2) Bagaimana penggunaan Media Pembelajaran Ular Tangga Pintar terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Matematika kelas 1 di Mi Maarif Polorejo Tahun Pelajaran 2019/2020. (3) Adakah penggunaan Media Pembelajaran Tangga Pintar dan Ular Tangga Pintar dapat mempengaruhi Motivasi belajar siswa kelas 1 pada pelajaran Matematika di MI Maarif Polorejo Tahun Pelajaran 2019/2020. Jenis pendekatan yang digunakan peneliti ialah kuantitatif. Populasi berjumlah 80 yang diambil dari populasi dasar. Teknik pengumpulan data menggunakan angket, sedangkan analisis datanya menggunakan rumus One Way Anava.

Berdasarkan analisis data yang dilakukan peneliti dapat menyimpulkan bahwa : (1) Terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran tangga pintar terhadap motivasi belajar siswa kelas 1A MI Ma'arif Polorejo Ponorogo tahun pelajaran 2019/2020 yaitu dalam kategori sedang sebanyak 24 siswa (96%), dalam kategori rendah sebanyak 1 siswa (4%). (2) Terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran ular tangga pintar terhadap motivasi belajar siswa kelas 1B MI Ma'arif Polorejo Ponorogo tahun pelajaran 2019/2020 yaitu dalam kategori sedang sebanyak 25 siswa (96,2%), dan dalam kategori rendah sebanyak 1 siswa (3,8%). (3) Terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran tangga pintar dan ular tangga pintar terhadap motivasi belajar siswa kelas 1 MI Ma'arif Polorejo Ponorogo tahun 2019/2020 yaitu nilai rata-rata dari media tangga pintar yang lebih bagus dari pada media ular tangga pintar dilihat pada kolom Mean Difference yaitu dengan rata-rata 5,00154. Sedangkan media Ular tangga pintar dan tanpa perlakuan tidak ada perbedaan atau bisa dikatakan sama karena hasilnya negatif yaitu dengan rata-rata -5,00154. Tetapi dari data yang ada media ular tangga pintar lebih bagus dari pada tanpa perlakuan.

## LEMBAR PERSETUJUAN

Skripsi atas nama saudara :

Nama : Amalia Yunia Rahmawati  
NIM : 210616093  
Fakultas : Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan  
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)  
Judul : Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Tangga Pintar dan Ular Tangga Pintar pada Penjumlahan dan Pengurangan terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas 1 pada Pembelajaran Matematika di MI Ma'arif Polorejo Tahun Pelajaran 2019/2020.

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji dalam ujian Munaqasah

Tanggal, 17 Maret 2020

Pembimbing



**Sofwan Hadi, M.Si.**

NIP. 198502182015031001



IAIN  
PONOROGO

## LEMBAR PERSETUJUAN

Skripsi atas nama saudara :

Nama : Amalia Yunia Rahmawati  
NIM : 210616093  
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Judul Penelitian : Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Tangga Pintar dan Ular Tangga Pintar pada Penjumlahan dan Pengurangan terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas I pada Pembelajaran Matematika di MI Ma'arif Polorejo Tahun Pelajaran 2019/2020.  
Nama Pembimbing : Sofwan Hadi, M.Si.

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji dalam ujian munakosah.

Ponorogo, 17 Maret 2020

Ketua Jurusan

Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Ponorogo



*Svafiq*  
**Dr. M. Svafiq Humaisi, M.Pd**

NIP. 198204072009011011



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PONOROGO**

**PENGESAHAN**

Skripsi atas nama saudara :

Nama : **AMALIA YUNIA RAHMAWATI**  
NIM : 210616093  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Judul Skripsi : **PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN TANGGA PINTAR DAN ULAR TANGGA PINTAR PADA PENJUMLAHAN DAN PENGURANGAN TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS 1 PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA DI MI MA'ARIF POLOREJO TAHUN PELAJARAN 2019/2020**

Telah dipertahankan pada sidang Munaqasah di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Institut Agama Islam Negeri Ponorogo, pada :

Hari : Selasa  
Tanggal : 14 April 2020

dan telah diterima sebagai bagian dari persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, pada :

Hari : Selasa  
Tanggal : 05 Mei 2020

Ponorogo, 05 Mei 2020  
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan,  
  
**Dr. AHMADI, M.Ag.**  
NIP 196512171997031003

Tim Penguji Skripsi :

1. Ketua Sidang : **Dr. BASUKI, M.Ag**
2. Penguji I : **Dr. M. MIFTAHUL ULUM, M.Ag**
3. Penguji II : **SOFWAN HADI, M.Si**

## LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI

Yang bertanda tangan di bawah ini :

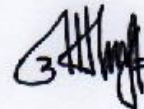
Nama : Amalia Yunia Rahmawati  
NIM : 210616093  
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Judul Penelitian : Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Tangga Pintar dan Ular Tangga Pintar pada Penjumlahan dan Pengurangan terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas 1 pada Pembelajaran Matematika di MI Ma'arif Polorejo Tahun Pelajaran 2019/2020.

Menyatakan bahwa naskah Skripsi telah diperiksa dan disahkan oleh dosen pembimbing. Selanjutnya saya bersedia naskah tersebut dipublikasikan oleh perpustakaan IAIN Ponorogo yang dapat diakses di [etheses.iainponorogo.ac.id](http://etheses.iainponorogo.ac.id). Apapun isi dari keseluruhan tulisan tersebut, sepenuhnya menjadi tanggung jawab dari penulis.

Demikian pernyataan saya untuk dapat dipergunakan semestinya.

Ponorogo, 15 Mei 2020

Penulis



Amalia Yunia Rahmawati



## PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Amalia Yunia Rahmawati  
NIM : 210616093  
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Tangga Pintar dan Ular Tangga Pintar pada Penjumlahan dan Pengurangan terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas I pada Pembelajaran Matematika di MI Ma'arif Polorejo Tahun Pelajaran 2019/2020.

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

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

Ponorogo, 17 Maret 2020  
Yang Membuat Pernyataan



Amalia Yunia Rahmawati  
NIM. 210616093

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah sebuah proses yang sangat kompleks serta diperlukan untuk meningkatkan Sumber Daya Manusia (SDM) yang baik agar dapat menghadapi sebuah perkembangan atau kemajuan dalam berbagai aspek kehidupan. Dalam mencapai sebuah tujuan pendidikan, tentunya semua tidak lepas dari proses belajar yang dimana merupakan unsur penting dari sebuah pendidikan tersebut.<sup>1</sup> Pendidikan yang berada di sekolah, harus memiliki sistem pembelajaran yang didasarkan pada upaya meningkatkan keingin tahuan siswa. Keberhasilan dalam mencapai sebuah tujuan pendidikan di sekolah tergantung dari bagaimana proses belajar yang diperoleh oleh siswa sendiri-sendiri. Dalam meningkatkan proses belajar siswa, guru harus bisa memilih dan menerapkan cara pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan prestasi belajar siswa. Jika guru berhasil menciptakan suasana yang menyebabkan siswa termotivasi aktif dalam belajar, maka kemungkinan akan terjadi peningkatan prestasi belajar. Berbagai macam mata pembelajaran yang dipelajari di sekolah membutuhkan cara-cara yang bervariasi dalam penyampaian dan pengajarannya didalam kelas. Salah satu mata pelajaran tersebut yaitu matematika. Pembelajaran matematika yaitu suatu proses belajar mengajar yang dibangun oleh guru untuk mengembangkan kreativitas berfikir siswa, serta dapat meningkatkan kemampuan mengkonstruksi pengetahuan baru sebagai upaya meningkatkan penguasa yang baik terhadap materi matematika.<sup>2</sup> Matematika itu sendiri merupakan salah satu mata pelajaran yang ada di Sekolah Dasar (SD) yang

---

<sup>1</sup>Nurfadillah salam, safei, dkk, Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga pada Materi sistem saraf, *Jurnal Al-Ahya*, Vol. 1 No.1, 2019, hal.53.

<sup>2</sup> Ahmad Susanto, *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Jakarta : PT Fajar Interpratama Mandiri, 2013), 186-187.



memiliki tujuan agar peserta didik terampil menggunakan konsep Matematika dalam kehidupan sehari-hari.<sup>3</sup>

Pelajaran matematika adalah salah satu komponen dari beberapa rangkaian mata pelajaran yang dimana memiliki peranan penting dalam sebuah pendidikan. Matematika sendiri juga merupakan salah satu bidang studi yang mendukung kemajuan serta perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan. Namun pada kenyataannya masih banyak siswa yang merasa matematika sebagai mata pelajaran yang sulit, tidak menyenangkan, bahkan momok yang menakutkan. Hal ini disebabkan masih banyak siswa yang mengalami kesulitan-kesulitan saat mengerjakan soal-soal pelajaran matematika.<sup>4</sup>

Pembelajaran Matematika juga termasuk pembelajaran yang abstrak, peserta didik memerlukan suatu alat bantu yang berupa media pembelajaran dan alat peraga yang dapat memperjelas apa yang akan disampaikan oleh guru sehingga lebih cepat dipahami dan dimengerti oleh peserta didik terutama peserta didik yang berada di kelas bawah contohnya pada kelas I. Pembelajaran yang menggunakan media yang tepat, akan memberikan hasil yang optimal bagi pemahaman siswa terhadap materi yang sedang dipelajarinya. Pemakaian media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar dapat meningkatkan semangat, minat dan motivasi siswa dalam mengikuti suatu pembelajaran, yang dimana dengan adanya media pembelajaran akan membantu peserta didik untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi di MI Maarif Polorejo pada siswa kelas 1, dapat dilihat khususnya dalam pembelajaran matematika pada materi penjumlahan dan pengurangan, siswa beranggapan bahwa materi penjumlahan dan pengurangan masih sulit dipahami dan dihafalkan. Siswa merasa takut untuk belajar matematika karena, menurut mereka matematika

---

<sup>3</sup> ibid, 189.

<sup>4</sup> Rostina Sundayana, *Media dan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika*, (Bandung : ALFABETA, 2015), 2.

itu tidak menarik dan membosankan.<sup>5</sup> Hal tersebut merupakan masalah bagi pengajar untuk memilih media pembelajaran yang menarik perhatian siswa dalam belajar sehingga akan menimbulkan motivasi belajar bagi peserta didik untuk lebih giat belajar Matematika. Menurut pakar ahli Wlodkowski, motivasi merupakan sebuah kondisi yang dimana dapat menimbulkan atau menyebabkan perilaku tertentu, dan yang memberi ketahanan (*Persistence*) serta memberikan arah pada tingkah laku pada seseorang tersebut.<sup>6</sup> Motivasi belajar juga dapat diartikan sebagai keseluruhan daya penggerak yang ada dalam diri individu (siswa) yang menimbulkan kegiatan belajar dan memberi arah kegiatan belajar siswa untuk mencapai tujuan yang di kehendaki oleh siswa yang bersangkutan sebagai subyek belajar.<sup>7</sup>

Oleh karena itu diperlukan adanya penggunaan media pembelajaran yang bervariasi guna menciptakan iklim pembelajaran yang efektif dan menyenangkan bagi siswa. Untuk itu dapat menggunakan dua media pembelajaran yang dapat diterapkan dalam materi penjumlahan dan pengurangan dalam Matematika yaitu dengan menggunakan media pembelajaran tangga pintar dan ular tangga pintar.

Media Tangga Pintar adalah sebuah media yang dibuat sedemikian rupa menyerupai tangga dan berbentuk 3 dimensi. Media tangga pintar juga mempunyai cara pengoprasian seperti menaiki setiap anak tangga berarti menambahkan jumlah dan menuruni setiap anak tangga akan mengurangi jumlah. Media tangga pintar juga termasuk media yang simpel dan menarik bagi siswa kelas dasar karena dilengkapi dengan warna-warna yang dapat menarik perhatian siswa dan untuk media ular tangga pintar menggunakan sebuah papan yang bisa dimainkan oleh anak-anak antara 2 orang atau lebih. Setiap pemain memulai permainan dengan meletakkan bidaknya di kotak pertama (kotak start), kemudian secara bergiliran pemain melemparkan dadu.

---

<sup>5</sup> Obsevasi di MI Maarif Polorejo

<sup>6</sup> Eveline Siregar, Hartini Nara, *Teori Belajar dan Pembelajaran*, (Bogor : Ghalia Indonesia, 2015), 49.

<sup>7</sup> Muhammad Fathurrohman, Sulistyorini, *Belajar & Pembelajaran*, (Yogyakarta : Teras, 2012), 143.

Bidak dapat dijalankan atau dimainkan sesuai dengan jumlah mata dadu yang muncul setelah dikocok. Jika seandainya bidak pemain berhenti pada ujung bawah sebuah tangga, maka bidak tersebut dapat langsung pergi ke ujung tangga yang lainnya menjadi sebuah keberuntungan. Bila bidak berhenti di kotak dengan gambar ekor ular, maka mereka harus turun ke kotak di ujung bawah ular.<sup>8</sup> Setiap kotaknya terdapat soal penjumlahan atau pengurangan. Jadi siswa menggunakan proses matematika dalam permainan ini yaitu penjumlahan dan pengurangan dan dilengkapi gambar-gambar menarik yang disesuaikan dengan materi serta digunakan warna-warna menarik yang sesuai dengan karakteristik siswa kelas rendah dengan tujuan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Berdasarkan latar belakang permasalahan diatas maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan menggunakan media pembelajaran Tangga pintar dan Ular tangga pintar untuk mengetahui adakah pengaruhnya terhadap motivasi belajar siswa kelas 1 MI Maarif Polorejo. Sehingga peneliti mengambil judul penelitian “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Tangga pintar dan Ular Tangga Pintar pada Penjumlahan dan Pengurangan terhadap Motivasi Belajar Siswa kelas 1 pada Pembelajaran Matematika di MI Maarif Polorejo Tahun Pelajaran 2019/2020”.

## **B. Batasan Masalah**

Karena beberapa keterbatasan waktu yang dimiliki oleh peneliti, maka penelitian ini hanya dilakukan di kelas 1 semester 2 pada pembelajaran Matematika tentang penjumlahan dan pengurangan yang menggunakan media pembelajaran ular tangga pintar dan tangga pintar di MI Maarif Polorejo Tahun Pelajaran 2019/2020.

---

<sup>8</sup> Amiroh Nur Khayatun, "Efektivitas Teknik Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Prancis siswa Kelas XI SMAN 3 Purworejo", (Skripsi 2013)

### **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis merumuskan berbagai permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana penggunaan Media Pembelajaran Tangga Pintar terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Matematika kelas 1 di Mi Maarif Polorejo Tahun Pelajaran 2019/2020 ?
2. Bagaimana penggunaan Media Pembelajaran Ular Tangga Pintar terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Matematika kelas 1 di Mi Maarif Polorejo Tahun Pelajaran 2019/2020?
3. Adakah penggunaan Media Pembelajaran Tangga Pintar dan Ular Tangga Pintar dapat mempengaruhi Motivasi belajar siswa kelas 1 pada pelajaran Matematika di MI Maarif Polorejo Tahun Pelajaran 2019/2020?

### **D. Tujuan Penelitian**

Bedasarkan rumusan masalah yang telah dijabarkan diatas tadi, maka tujuan penelitiannya adalah berikut ini:

1. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran Tangga pintar terhadap Motivasi belajar siswa pada pembelajaran Matematika kelas 1 di MI Maarif Polorejo Tahun pelajaran 2019/2020.
2. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran Ular tangga pintar terhadap Motivasi belajar siswa pada pembelajaran Matematika kelas 1 di MI Maarif Polorejo Tahun pelajaran 2019/2020.
3. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran Tangga pintar dan Ular tangga pintar terhadap Motivasi belajar siswa pada pembelajaran Matematika kelas 1 di MI Maarif Polorejo Tahun pelajaran 2019/2020.

### **E. Manfaat Penelitian**

Ada beberapa manfaat dari penelitian ini, diantara lain:

1. Manfaat secara Teoritis

Dari hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi dunia pendidikan, serta memberikan penjelasan tentang pengaruh media pembelajaran tangga pintar dan ular tangga pintar pada penjumlahan dan pengurangan terhadap motivasi belajar siswa pada pembelajaran Matematika kelas 1 di MI Maarif Polorejo Tahun Pelajaran 2019/2020

## 2. Manfaat Secara Praktis

Dengan diadakanya penelitian ini, sangat diharapkan dapat memerikan kontribusi, antara lain:

### a. Bagi Lembaga

Hasil penelitian mengenai media pembelajaran Tangga pintar dan Ular tangga pintar diharapkan dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan bagi sekolah tersebut dalam mengambil langkah baik, sikap maupun tindakan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran Matematika khususnya pada materi Penjumlahan dan pengurangan, serta sebagai landasan bagi sekolah dalam menentukan kebijakan untuk meningkatkan mutu pendidikan.

### b. Bagi Siswa

Hasil dari penelitian ini diharapkan bisa memberikan pengalaman baru bagi siswa dengan diterapkannya media pembelajaran Tangga pintar dan Ular tangga pintar, membuat siswa menjadi lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran, dan dapat menguasai materi yang disampaikan serta dapat meningkatkan motivasi belajar siswa khususnya pada pembelajaran Matematika ini.

### c. Bagi Guru

Hasil penelitian mengenai Media Pembelajaran Tangga pintar dan Ular tangga pintar diharapkan dapat meningkatkan tingkat keprofesionalisme guru dalam pengelolaan pembelajaran, serta dapat

menambah wawasan dan menambah ilmu pengetahuan bagi guru akan pentingnya penggunaan media yang simpel dan menarik dalam proses pembelajaran.

d. Bagi Peneliti yang Akan Datang

Hasil penelitian mengenai Media pembelajaran diharapkan dapat menambah dan memperluas wawasan pengetahuan serta mendapat pengalaman dalam mengadakan penelitian. Hal ini juga diharapkan dapat dijadikan kajian dan penunjang dalam pengembangan pengetahuan penelitian yang berkaitan dengan topik tertentu.

## **F. Sistematika Pembahasan**

Sistematika ini untuk memberikan dan mempermudah gambaran terhadap apa yang dimaksud serta apa yang terkandung pada skripsi ini. Adapun sistematikanya yakni sebagai berikut ini :

Bab pertama, tentang pendahuluan yang berisi latar belakang masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika pembahasan. Bab pertama bertujuan untuk mempermudah dalam memaparkan data.

Bab kedua, berisi tentang telaah sebuah hasil penelitian terdahulu, landasan teori, kerangka berpikir serta pengajuan hipotesis. Bab ini dimaksudkan sebagai acuan atau landasan teori yang dapat digunakan untuk melaksanakan penelitian.

Bab ketiga, adalah metode penelitian yang meliputi rancangan penelitian, populasi dan sample, instrument pengumpulan data, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data.

Bab keempat, adalah hasil penelitian yang berisi gambaran umum lokasi penelitian, deskripsi data, analisis data, interpretasi, dan pembahasan.

Bab kelima, adalah penutup yang berisi simpulan dan saran. Bab ini dimaksud agar pembaca dan penulis mudah dalam melihat inti hasil penelitian



## **BAB II**

### **TELAAH HASIL PENELITIAN TERDAHULU, LANDASAN TEORI, KERANGKA BERPIKIR, DAN PENGAJUAN HIPOTESIS**

#### **A. Telaah Hasil Penelitian Terdahulu**

Pertama, Skripsi yang ditulis oleh Nanang Yulianto, 2016 Universitas Negeri Yogyakarta “Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga untuk meningkatkan Motivasi Belajar siswa Pada Mata Pelajaran Administrasi Pajak kelas XI Akuntansi SMK Negeri 1 Klaten Tahun Ajaran 2015/2016”. Kesimpulannya sebagai berikut : (1) Media pembelajaran dengan media Ular Tangga Administrasi Pajak cocok digunakan sebagai media pembelajaran kepada siswa kelas XI Akuntansi SMK Negeri 1 Klaten, hal ini dapat dibuktikan dengan adanya rerata skor keseluruhan sejumlah 4,17 yang terletak pada rentang  $3,40 < X \leq 4,20$  kategori Layak. (2) Media pembelajaran Ular Tangga Administrasi Pajak sangat efektif untuk mengembangkan motivasi belajar para siswa, hal ini dapat dibuktikan dengan adanya peningkatan motivasi sejumlah 7,06% dari 77,76% (sebelum pembelajaran menggunakan media) dan dapat meningkat menjadi 84,82% (sesudah pembelajaran menggunakan media tersebut).

Terdapat persamaan antara peneliti diatas dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti yaitu sama-sama membahas tentang media pembelajaran Ular tangga dan motivasi belajar. Perbedaan pada peneliti diatas menggunakan dua variabel penelitian yaitu x dan y, x membahas tentang media pembelajaran ular tangga, y membahas motivasi belajar.

Kedua, Skripsi yang ditulis oleh Ghulam Robil Mirza, 2017 Institut Agama Islam Negeri “Pengaruh Media Pembelajaran dan Lingkungan Sekolah Terhadap Motivasi belajar siswa Kelas V SD Ma’arif Ponorogo Tahun Ajaran 2016/2017”. Kesimpulannya sebagai berikut : (1) Terdapat pengaruh antara media pembelajaran terhadap motivasi belajar siswa kelas V SD Ma’arif Ponorogo tahun pelajaran 2016/2017. Besar pengaruhnya adalah 19,931 %, sedangkan 80,069% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak

sedang diteliti. (2) Adanya pengaruh antara lingkungan sekitar sekolah terhadap motivasi belajar yang dimiliki oleh siswa kelas V SD Ma'arif Ponorogo tahun pelajaran 2016/2017. Berpengaruhnya adalah 33,899%, sedangkan 66,101% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak sedang diteliti. (3) Terdapat adanya pengaruh media pembelajaran serta lingkungan di sekitar sekolah terhadap motivasi belajar para siswa kelas V SD Ma'arif Ponorogo tahun pelajaran 2016/2017. Besarnya pengaruhnya adalah 43,698%, sedangkan 56,302% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak sedang diteliti.

Terdapat persamaan antara peneliti diatas dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti yaitu sama-sama membahas tentang Motivasi belajar siswa dan peneliti diatas menggunakan tiga variabel penelitian yaitu  $x_1$ ,  $x_2$  dan  $y$ . Perbedaan pada peneliti diatas walaupun sama-sama menggunakan tiga variabel tetapi peneliti diatas  $x_1$  membahas tentang Media Pembelajaran,  $x_2$  membahas tentang Lingkungan sekolah dan  $y$  membahas tentang motivasi belajar.

## B. Landasan Teori

### 1. Pengertian Media Pembelajaran

Menurut harfiah kata media mempunyai arti yaitu "perantara" atau "pengantar". *Education Associatio* atau yang di sebut dengan (NEA) mengartikan sebagai benda yang bisa dilihat, dimanipulasikan, didengar, dibaca atau juga dibicarakan beserta instrumen yang dapat dipergunakan dengan baik dan benar dalam kegiatan proses belajar mengajar, bisa mempengaruhi sebuah efektifitas program instruksional.<sup>9</sup> Menurut Daryanto dalam buku Criticos pada tahun 1996 media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan.<sup>10</sup> Menurut Rossi dan juga Breidle, media pembelajaran merupakan seluruh bahan dan alat yang bisa digunakan untuk mencapai sebuah tujuan pendidikan seperti halnya radio, televisi,

<sup>9</sup>Asnawir, Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran*, (Jakarta Selatan : Ciputat Pers, 2002), 11.

<sup>10</sup> Daryanto, *Media Pembelajaran*, 2010, (Yogyakarta : Gava Media), 4.

buku, koran, majalah dan lain sebagainya.<sup>11</sup> Jadi dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan atau mengirim sebuah pesan pengirim kepada penerima, sehingga nantinya bisa merangsang pikiran, perasaan, perhatian, serta minat peserta didik untuk dapat belajar. Penggunaan media pembelajaran dapat membantu pengajar dalam menyampaikan materi sehingga lebih menarik para siswa bisa memahami materi yang disampaikan dengan baik serta dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Di tambah lagi dengan bantuan sebuah media yang menarik, dapat dipastikan siswa akan lebih mudah untuk memahami serta mencermati materi pembelajaran, hal ini juga akan berdampak positif kepada prestasi belajar para siswa. Diharapkan dengan adanya media pembelajaran ini dapat membantu anak didik yang kurang menyukai bahan pelajaran yang disampaikan dan memberi kemudahan bagi siswa juga dapat memberikan motivasi belajar.<sup>12</sup>

#### a. Media Pembelajaran Tangga Pintar

Media Tangga Pintar adalah salah satu media yang dibuat sedemikian rupa menyerupai tangga dan dapat berbentuk tiga dimensi. Media tiga dimensi merupakan sekelompok media tanpa adanya proyeksi yang dimana penyajiannya secara visual tiga dimensional. Kelompok media ini bisa di wujudkan sebagai benda asli baik itu hidup maupun mati, dan dapat pula berwujud sebagai tiruan yang mewakili aslinya.<sup>13</sup> Sebagai media menghitung media Tangga Pintar dilengkapi oleh stik bergambar sebagai media menghitungnya. Hal tersebut untuk membuat peserta didik ikut berperan aktif dalam pembelajaran melalui adanya media pembelajaran yang menarik.

---

<sup>11</sup> Wina Sanjaya, *Media Komunikasi Pembelajaran*, (Jakarta : Kencana, 2012), 58.

<sup>12</sup> Rostina Sundayana, *Media dan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika*, 25.

<sup>13</sup> Daryanto, *Media Pembelajaran*, 29.



Gambar 2.1 Media Pembelajaran Tangga Pintar

- 1) Langkah-langkah dalam permainan tangga pintar secara umum tersebut diantaranya adalah

Media tangga pintar mempunyai inti persamaan pengoperasionalan yang sama dengan tangga konvensional yang pernah dilakukan sebelumnya, menaiki setiap anak tangga berarti menambahkan jumlah dan menuruni setiap anak tangga akan mengurangi jumlah. Dilengkapi gambar-gambar menarik yang disesuaikan dengan materi serta digunakan warna-warna menarik yang sesuai disesuaikan dengan karakteristik siswa kelas rendah.<sup>14</sup>

- 2) Langkah-langkah pengoperasionalan dalam permainan tangga pintar menurut peneliti diantaranya yaitu :
  - a) Menyiapkan peralatan yang diperlukan antara lain : papan tangga pintar 3 dimensi, beberapa soal penjumlahan dan pengurangan, seorang operator.
  - b) Menunjukkan contoh cara menggunakan media tangga pintar terlebih dahulu
  - c) Secara bergantian maju ke depan kelas satu persatu
  - d) Pemain diberikan satu soal penjumlahan atau pengurangan

<sup>14</sup> Vera Yuli, Muslimah, Pengembangan Media Pembelajaran Tangga Pintar Materi penjumlahan dan pengurangan kelas 1 sekolah dasar, *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, Vol.11 No.1, 2018, hal 60.

- e) Jika soal yang diberikan penjumlahan maka cara menghitungnya dari bawah ke atas dengan menusukkan stik
  - f) Jika soal yang diberikan pengurangan maka cara menghitungnya dari atas ke bawah dengan menusukkan stik lalu menguranginya.
  - g) Jika pemain tidak bisa menjawab maka bisa diganti dengan soal yang lainnya, setiap pemain memiliki kesempatan menjawab 2 kali.
  - h) Setiap pemain memiliki waktu menjawab 3 menit untuk berfikir.
  - i) Jika waktu habis maka pemain boleh duduk kembali dibangkunya masing-masing.
- 3) Langkah-langkah pembelajaran menggunakan media ular tangga pintar, diantaranya yaitu :
- a) Guru menjelaskan rencana kegiatan yang akan dilakukan yaitu dengan permainan tangga pintar.
  - b) Guru menunjuk siswa maju ke depan secara bergantian urut dari absen yang paling awal
  - c) Guru memberikan soal tentang penjumlahan ataupun pengurangan kepada siswa yang maju
  - d) Jika siswa tidak bisa menjawab soal maka guru menggantinya dengan soal yang baru
  - e) Jika siswa dapat menjawab soal , maka siswa boleh kembali duduk dan ganti siswa selanjutnya.

#### **b. Media Pembelajaran Ular Tangga Pintar**

Ular Tangga Pintar merupakan salah satu permainan papan yang masih dimainkan oleh anak-anak sampai remaja. Permainan ini tidak hilang termakan zaman dan selalu berkembang fungsi dan tujuannya. *Game* yang sederhana, mendidik, menghibur, dan sangat

interaktif. Menurut Jannah, permainan ular tangga tidak ada bentuk standar, sehingga pemain dapat menciptakan sendiri papan ular tangga mereka dengan jumlah kotak, jumlah ular dan tangga yang berbeda dengan peraturan tertentu sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.<sup>15</sup> Permainan ular tangga menurut Yumarlin Mz adalah permainan yang dimainkan oleh dua orang atau lebih. Papan permainan 18 ular tangga dibagi dalam kotak-kotak kecil dan beberapa kotak digambar beberapa “tangga” dan “ular” yang menghubungkan kotak satu dengan kotak lain. Permainan ular tangga diciptakan pada tahun 1870. Dalam permainan ular tangga ini tidak ada standar permainan, jadi setiap orang dapat menciptakan ukuran papan permainan dengan jumlah kotak, ular dan tangga sesuai dengan keinginan.<sup>16</sup>

Ular tangga yang di kembangkan oleh para peneliti ini cukup berbeda jika di bandingkan dengan ular tangga seperti biasanya. Jika dalam ular tangga biasa terdiri dari barisan kotak-kotak yang terdapat angkanya, maka ular tangga yang peneliti kembangkan ini tidak jauh berbeda juga hanya saja ditambah dengan kartu yang terdapat pertanyaan atau perintah. Dalam kotak tertentu akan ada tangga naik dan sebuah ular menurun, siswa harus mengambil kartu dan melakukan perintah yang ada dalam kartu tersebut terlebih dahulu, setelah siswa bisa menjawab pertanyaan atau melakukan perintah, baru siswa diperbolehkan naik tangga, namun jika siswa tidak bisa menjawab pertanyaan maka siswa harus mengikuti dimana ular itu turun.

---

<sup>15</sup> Abdurrahman Haqiqi, Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk layanan Bimbingan dan Konseling bagi siswa kelas VII, *Jurnal Riset Mahasiswa Bimbingan dan Konseling*, Vol. 3 No. 6, 2017, Hal 216-217.

<sup>16</sup> Yunita Septiarti, Skripsi, “Pengembangan Alat Permainan Edukatif Ular Tangga Tema Hewan Di Lingkungan Sekitar Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Untuk Siswa Kelas II SD Negeri Sinduadi Barat, Sleman” (Yogyakarta : Universitas Negeri Yogyakarta).





Gambar 2.2 Media Pembelajaran Ular Tangga Pintar

- 1.) Langkah-langkah dalam permainan ular tangga secara umum tersebut diantaranya adalah :
  - a.) Semua pemain dapat memulai permainan ular tangga dari petak nomor 1 atau petak awal dan berakhir pada petak nomor 100 paling akhir.
  - b.) Terdapat beberapa jumlah ular dan jumlah tangga pada papan permainan ini, ular dan tangga tersebut terletak pada petak tertentu secara acak atau tidak berurutan.
  - c.) Hanya terdapat satu buah dadu tidak lebih.
  - d.) Bidak yang digunakan dapat bermacam-macam. Biasanya yang membedakan menggunakan warna yang berbeda untuk setiap pemain yang bermain, tidak ada sebuah aturan tertentu untuk bidak yang harus digunakan atau diwajibkan.
  - e.) Panjang ular dan tangga di papan permainan berbeda-beda atau tidak sama, gambar ular disini bisa memindahkan bidak pemain mundur beberapa petak, sedangkan dilain sisi gambar tangga juga dapat memindahkan bidak pemain maju beberapa petak sesuai dengan panjang pada gambar.

- f.) Beberapa dari ular maupun tangga disini adalah pendek, dan hanya terdapat sedikit tangga yang berukuran panjang.
- g.) Pada beberapa papan bermain terdapat ular pada petak nomor 99 yang akan memindahkan bidak pemain jauh ke bawah.
- h.) Untuk dapat menentukan siapa yang mendapat giliran pertama secara adil, biasanya dilakukan pelemparan dadu oleh masing-masing pemain, yang mendapat nilai tertinggi adalah pemain yang memperoleh giliran pertama untuk bermain.
- i.) Semua pemain memulai dari petak nomor 1.
- j.) Pada saat gilirannya, pemain melempar dadu dan dapat memajukan dadunya beberapa petak sesuai dengan angka hasil lemparan dadu.
- k.) Boleh terdapat lebih dari 1 bidak pada suatu petak.
- l.) Jika bidak dari sebuah pemain berakhir atau berhenti pada petak yang mengandung kaki tangga, maka bidak tersebut berhak untuk maju menjadi keberuntungan sampai pada petak yang ditunjuk oleh puncak dari anak tangga tersebut.
- m.) Namun jika sebuah bidak dari pemain yang di mainkan berhenti atau berakhir pada petak yang bergambar ekor ular, maka hal itu diartikan bidak tersebut harus diwajibkan untuk langsung turun sampai pada petak yang ditunjuk oleh kepala dari gambar ular tersebut atau sesuai panjangnya.
- n.) Seorang pemenang dari permainan ini yaitu pemain yang pertama kali berhasil mencapai petak 100 di akhir permainan.<sup>17</sup>

---

<sup>17</sup> *Ibid*, 20.

2.) Langkah-langkah pengoperasian dalam permainan ular tangga pintar menurut peneliti diantaranya adalah :

- a.) Menyiapkan peralatan yang diperlukan antara lain : papan ular tangga, sebuah dadu dan pion, beberapa pemain, seorang operator.
- b.) Pemain melempar dadu
- c.) Pemain berjalan sesuai jumlah dadu
- d.) Ketika pemain berada di petak soal, pemain harus menjawab soal (dalam waktu 2 menit)
- e.) Jika tidak dapat menjawab soal boleh mengocok dadu di putaran berikutnya
- f.) Jika tidak dapat menjawab soal, pemain dihukum mundur beberapa petak (dengan melempar dadu lagi)
- g.) Ketika berada di petak tangga pemain mendapat bonus naik tangga, dan mengambil soal, jika bisa menjawab soal pemain tetap di kotak tersebut. Jika tidak dapat menjawab soal mendapat hukuman mundur beberapa petak.
- h.) Ketika berada di petak kepala ular, pemain turun pada petak ekor ular
- i.) Pemain yang mencapai finish terlebih dahulu adalah pemenang.

3.) Langkah-langkah pembelajaran menggunakan media ular tangga pintar, diantaranya yaitu :

- a) Guru menjelaskan rencana kegiatan yang akan dilakukan yaitu dengan permainan ular tangga
- b) Guru membagi peserta didik dalam beberapa kelompok
- c) Terdapat sebuah dadu dan beberapa pion (Jumlah pion yang digunakan sesuai dengan jumlah pemain)
- d) Semua pemain memulai dari petak nomor 1

- e) Pada saat gilirannya, siswa melempar dadu dan dapat memajukan pionnya beberapa petak sesuai dengan angka hasil lemparan dadu
- f) Bila siswa mendapat angka 6 dari pelemparan dadu, maka pemain tersebut mendapat giliran sekali lagi untuk melempar dadu.
- g) Kemudian guru/ operator menjelaskan aturan mainnya.

## **2. Karakteristik Media Pembelajaran Tangga Pintar dan Ular Tangga Pintar**

### **a. Media Pembelajaran Tangga Pintar**

Media pembelajaran tangga pintar merupakan media pembelajaran yang sederhana, dan dapat menarik perhatian siswa. Selain itu media pembelajaran tangga pintar juga mempunyai kelebihan dan kekurangan antara lain,

- 1) Kelebihan media pembelajaran tangga pintar yaitu :
  - a) Merupakan media yang kreatif dan menyenangkan
  - b) Terbuat dari alat dan bahan yang mudah didapat dengan harga ekonomis
  - c) Praktis dan mudah dibawa
- 2) Adapun kekurangan dari media pembelajaran tangga pintar yaitu:
  - a) Mudah rusak karena dibuat dari sterofoam<sup>18</sup>

### **b. Media Pembelajaran Ular Tangga Pintar**

Media pembelajaran ular tangga pintar adalah sebuah media visual dua dimensi dengan konsep permainan ular tangga, namun ada unsur edukasi dalam permainan tersebut. Selain itu cara bermainnya tidak jauh berbeda dengan permainan ular tangga pada umumnya, hanya

---

<sup>18</sup> Vera Yuli, Muslimah, Pengembangan Media Pembelajaran Tangga Pintar Materi penjumlahan dan pengurangan kelas 1 sekolah dasar, 61.

dalam permainan ini papan permainannya dapat diisi dengan tema/materi yang akan diajarkan, selain itu disetiap papan ada sebuah kartu pertanyaan yang harus dijawab siswa yang berkaitan dengan tema/ materi yang akan diajarkan oleh guru.

- 1) Keunggulan media permainan ular tangga pintar yaitu :
  - a) Sangat menyenangkan, penuh tantangan
  - b) Anak menjadi termotivasi untuk belajar
  - c) Murah, efektif dan efisien
  - d) Dapat digunakan dalam jangka waktu yang lama, tinggal disesuaikan dengan materinya.
- 2) Setiap keunggulan pasti ada kelemahan. Kelemahannya antara lain yaitu :
  - a) Membutuhkan keahlian khusus untuk mendesain ular tangga tersebut
  - b) Membutuhkan waktu yang lama untuk membuat media.<sup>19</sup>

### 3. Motivasi Belajar

Salah satu hal yang perlu diperhatikan dalam melakukan kegiatan belajar dan pembelajaran adalah motivasi belajar. Jika sebuah motivasi belajar tidak ada atau tidak tertanam dalam diri seorang siswa, maka dapat dipastikan siswa tersebut kurang bergairah dan tidak bersemangat dalam mengikuti pembelajaran atau melakukan kegiatan belajar selanjutnya. Pengertian dari motivasi sendiri ialah sebuah perubahan energi dari dalam diri (pribadi) seseorang yang biasanya dapat ditandai dengan timbulnya reaksi dan perasaan untuk mencapai sebuah tujuan yang di inginkan.<sup>20</sup> Pengertian motivasi menurut pakar ahli yakni Moh.Uzer Usman merupakan suatu bentuk atau proses untuk menggiatkan motif-motif menjadi tingkah laku atau perbuatan untuk dapat mencapai kebutuhan serta mencapai tujuan yang di inginkan.

<sup>19</sup> Aniq, Ian Bagus, Terapan Media Permainan Ular Tangga Pintar Dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar, Vol. 3 No. 2, 2013, hal 33.

<sup>20</sup> Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta : PT Bumi Aksara, 2016), 158.

Sedangkan pengertian dari belajar merupakan suatu proses kompleks yang dapat terjadi pada diri pribadi setiap orang sepanjang masa hidupnya<sup>21</sup>. Pengertian belajar menurut Slameto adalah sebuah bentuk proses yang dapat dilakukan oleh seseorang untuk mendapatkan sebuah perubahan tingkah laku yang baru secara utuh keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungan yang ada di sekitar. Dari keterangan pengertian motivasi serta belajar yang dikemukakan di atas, dapat diambil di simpulkan bahwa pengertian motivasi belajar merupakan keseluruhan daya penggerak yang ada dan terdapat dalam diri individu (siswa) yang bisa menimbulkan kegiatan belajar serta dapat memberikan arah kegiatan belajar siswa untuk mendapatkan tujuan yang di inginkan oleh siswa yang bersangkutan sebagai subyek belajar.<sup>22</sup>

#### **a. Macam-macam Motivasi Belajar**

Dalam membahas mengenai soal macam-macam motivasi, hanya akan dibahas dari dua sudut pandang saja, yaitu motivasi berasal dari diri pribadi seseorang yang dapat disebut dengan motivasi intrinsik serta motivasi berasal dari luar diri seseorang yang disebut motivasi ekstrinsik kedua motivasi ini berbeda arti.

##### **1) Motivasi Instrinsik**

Motivasi instrinsik merupakan motivasi yang bersifat aktif atau berfungsinya tidak perlu untuk dirangsang dari luar, disebabkan dalam setiap individu telah memiliki dorongan untuk dapat melakukan sesuatu hal. Bila seseorang tersebut telah mempunyai motivasi instrinsik dalam dirinya, maka dapat dipastikan dia secara sadar akan melaksanakan suatu kegiatan yang tidak membutuhkan motivasi dari luar dirinya sendiri.

Dalam sebuah aktivitas belajar, motivasi instrinsik sangat diperlukan, terutama ketika belajar sendiri. Seseorang yang tidak

---

<sup>21</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta : PT RajaGrafindo Persada, 2015), 1

<sup>22</sup> Muhammad Fathurrohman, Sulistyorini, *Belajar & Pembelajaran*, 140-143.



mempunyai motivasi instrinsik akan sulit sekali untuk melaksanakan aktivitas belajar secara terus menerus. Berbeda dengan seseorang yang mempunyai motivasi instrinsik yang dimana selalu berkeinginan maju dalam aktivitas belajar. Keinginan tersebut dilatar belakangi dari pemikiran yang positif, sehingga semua mata pelajaran yang dicermati sekarang sangat berguna dan akan dibutuhkan di masa kini dan di masa mendatang.

Seseorang yang mempunyai minat tinggi untuk dapat mempelajari suatu mata pelajaran, maka dapat di pastikan dia akan memahaminya dalam jangka waktu tertentu. Motivasi tersebut muncul disebabkan dia membutuhkan sesuatu dari beberapa hal yang dipelajarinya. Jadi, dapat di simpulkan bahwa motivasi instrinsik bisa muncul berdasarkan kesadaran dengan tujuan esensial, bukan sekedar atribut ataupun seremonial.<sup>23</sup>

## 2) Motivasi Ekstrinsik

Pengertian dari motivasi Ekstrinsik ialah kebalikan dari pengertian motivasi instrinsik. Motivasi ekstrinsik merupakan motivasi atau bisa disebut dengan tenaga-tenaga pendorong yang berasal dari luar kepribadian seseorang. Sebuah motivasi ekstrinsik datang kepada seseorang sebagai motivasi atau pendorong yang dihasilkan di luar perbuatan itu sendiri seperti halnya adalah dorongan yang datang dari kedua orang tua, saudara, guru, teman-teman dan orang lain yang berupa hadiah, pujian, penghargaan atau bahkan bisa saja hukuman.<sup>24</sup>

Motivasi ekstrinsik bukan berarti motivasi yang tidak diperlukan dan tidak baik yang bersifat negatif dalam pelajaran pendidikan. Motivasi ekstrinsik diperlukan agar anak didik mau

---

<sup>23</sup> Syaiful Bahri, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta : Rineka Cipta, 2011), 149-151.

<sup>24</sup> Muhammad Fathurrohman, Sulistyorini, *Belajar & Pembelajaran*, 149.

belajar. Segala macam cara dapat dilakukan agar anak didik dapat termotivasi dan bersemangat untuk menjalani aktivitas belajar. Guru yang berhasil mengajar adalah guru yang pandai membangkitkan minat anak didik dalam belajar, dengan memanfaatkan motivasi ekstrinsik dalam berbagai bentuknya, yang akan diuraikan pada pembahasan mendatang. Adanya kesalahan dalam penggunaan bentuk-bentuk motivasi ekstrinsik nantinya akan merugikan dan berpengaruh terhadap anak didik. Oleh karena itu akibatnya motivasi ekstrinsik bukan berfungsi sebagai pendorong, akan tetapi menjadikan dan membentuk anak didik malas belajar.

Motivasi ekstrinsik tidak selalu buruk akibatnya. Motivasi ekstrinsik sering digunakan karena bahan pelajaran kurang menarik perhatian anak didik atau karena sikap tertentu pada guru atau orang tua. Jadi kesimpulannya adalah baik motivasi ekstrinsik yang positif maupun motivasi ekstrinsik yang negatif, tentunya sama-sama mempengaruhi sikap serta perilaku anak didik untuk kedepannya nanti.<sup>25</sup>

#### **b. Fungsi Motivasi Belajar**

Dalam sebuah aktivitas kegiatan belajar mengajar pasti terdapat beberapa anak yang malas berpartisipasi dalam belajar. Sementara itu anak didik yang lain cenderung aktif untuk berpartisipasi dalam kegiatan, satu atau dua orang anak didik duduk dengan santainya di kursi dengan alam pemikiran yang jauh entah kemana. Bahkan sedikit pun tidak tergerak hatinya untuk mengikuti pelajaran dengan cara apapun termasuk mendengarkan penjelasan dari guru serta mengerjakan tugas-tugas yang telah diberikan.

Tidak adanya minat terhadap sebuah mata pelajaran menjadi dasar penyebab kenapa anak didik tidak bergeming atau terguh

---

<sup>25</sup> Syaiful Bahri, *Psikologi Pendidikan*, 151-152.

keinginannya untuk mencatat beberapa hal yang telah disampaikan oleh guru. Itulah pertanda bahwa anak didik tidak memiliki sebuah motivasi untuk belajar. Berkurangnya motivasi instrinsik ini merupakan masalah yang memerlukan bantuan yang tidak bisa dirunda-tunda. Guru harus memberikan masukkan dalam bentuk motivasi ekstrinsik. Bila motivasi instrinsik maupun motivasi ekstrinsik sama berfungsi sebagai pendorong, penggerak, dan peyeleksi perbuatan.<sup>26</sup>

Sedangkan menurut Dimiyati dan Mudjiono, menyatakan bahwa dalam belajar motivasi memiliki beberapa fungsi, yaitu :

- 1) Menyadarkan kedudukan pada awal belajar, proses dan hasil akhir.
- 2) Menginformasikan tentang kekuatan usaha belajar
- 3) Mengarahkan kegiatan belajar
- 4) Membesarkan semangat belajar
- 5) Menyadarkan tentang adanya perjalanan belajar dan kemudian bekerja.<sup>27</sup>

### c. Bentuk-bentuk Motivasi Belajar

Pada suatu kegiatan atau aktivitas belajar mengajar peranan motivasi baik itu intrinsik maupun ekstrinsik sangat penting dan juga diperlukan. Dengan adanya sebuah motivasi, anak-anak bisa mengembangkan aktivitas serta inisiatif sendiri-sendiri, selain itu bisa mengarahkan dan memelihara ketekunan saat melaksanakan kegiatan atau aktivitas belajar. Dalam hal tersebut perlu diketahui bahwa jenis dan cara mengembangkan motivasi adalah bermacam-macam untuk dilakukan. Akan tetapi untuk motivasi ekstrinsik biasanya tepat, dan kadang-kadang juga bisa kurang sesuai. Jika hal seperti ini terjadi maka guru harus berhati-hati dalam menumbuhkan

<sup>26</sup> *Ibid*, 156.

<sup>27</sup> Muhammad Fathurrohman, Sulistyorini, *Belajar & Pembelajaran*, 151.

serta mengembangkan motivasi bagi kegiatan belajar para anak didik.

Terdapat beberapa bentuk serta cara untuk dapat menumbuhkan motivasi dalam kegiatan belajar di sekolah, antara lain sebagai berikut.

#### 1) Memberi Angka

Adanya angka dalam hal ini sebagai simbol dari sebuah nilai kegiatan belajarnya. Banyak siswa belajar, yang utama justru demi mendapatkan sebuah angka/nilai yang baik. Oleh karena itu siswa biasanya hanya mengejar nilai ulangan atau nilai-nilai pada buku raport agar hasil angkanya nanti bagus dan baik.<sup>28</sup>

Angka atau nilai yang baik dan bagus mempunyai sebuah potensi yang besar untuk dapat memberikan sebuah motivasi kepada anak didik lebih giat belajar kembali. Apalagi jika nilai yang di dapatkan oleh anak didik tersebut lebih tinggi dibandingkan dengan nilai anak lainnya. Dalam pemberian nilai /angka yang baik juga penting diberikan kepada anak didik yang kurang bergairah atau kurang semangat dalam belajar bila hal itu dianggap dapat memotivasi anak didik untuk belajar dengan bersemangat. Namun, sebaliknya hal itu perlu dipertimbangkan sehingga tidak mendapatkan protes dari anak didik lainnya.

#### 2) Hadiah

Hadiah merupakan tindakan memberikan sesuatu berupa barang atau ucapan kepada orang lain sebagai penghargaan atau kenang-kenangan/cendramata. Hadiah yang ingin diberikan kepada orang lain dapat berupa apa saja, hal tersebut tergantung dari keinginan dari pihak pemberi. Dalam dunia pendidikan, hadiah dapat dijadikan sebagai alat motivasi yang ampuh.

---

<sup>28</sup> Sardiman, *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*, ( Jakarta : Rajawali Pers, 2009), 92.

Hadiah bisa diberikan kepada anak didik yang memiliki prestasi tinggi, ranking satu, dua dan tiga dari anak didik lainnya.

Di dalam sebuah pendidikan modern seperti saat ini, anak didik yang mempunyai prestasi terbaik nantinya akan memperoleh sebuah predikat sebagai anak didik teladan serta nantinya untuk perguruan tinggi disebut dengan mahasiswa teladan. Hal tersebut diartikan sebagai penghargaan atas prestasi mereka dalam belajar, uang beasiswa supersemar pun juga dapat mereka terima setiap bulan dengan jumlah dan jangka waktu yang telah ditentukan sebelumnya. Pemberian hadiah bisa juga diberikan bukan berbentuk beasiswa supersemar, tetapi berbentuk lain seperti berupa buku-buku tulis, pensil, bolpoin, dan buku-buku bacaan lainnya yang dikumpulkan dalam sebuah kotak terbungkus dengan rapi.

Pemberian hadiah seperti itu dapat dilakukan pada setiap kenaikan kelas atau di akhir semester 2. Dengan menggunakan cara itu anak didik akan termotivasi untuk belajar guna mempertahankan prestasi belajar yang telah mereka gapai. Dan tidak menutup kemungkinan akan mendorong anak didik lainnya untuk ikut berkompetisi dalam belajar.

### 3) Kompetisi

Kompetisi merupakan kata lain dari persaingan, bisa digunakan sebagai alat motivasi untuk mendorong anak didik agar mereka bersemangat dalam belajar. Kompetisi disini baik dalam bentuk individu maupun dalam bentuk kelompok diperlukan dalam sebuah pendidikan.<sup>29</sup> Memang adanya sebuah unsur kompetisi ini banyak dimanfaatkan di dalam dunia perdagangan atau industri, akan tetapi juga cukup baik digunakan untuk meningkatkan kegiatan belajar dari para siswa.

### 4) Ego- *involvement*

---

<sup>29</sup> Syaiful Bahri, *Psikologi Pendidikan*, 161.

Menanam atau menumbuhkan kesadaran kepada para siswa dan siswi bertujuan supaya dapat merasakan pentingnya akan sebuah tugas serta menerimanya sebagai tantangan sehingga bekerja keras serta mempertaruhkan harga diri, yaitu sebagai salah satu bentuk atau tindakan motivasi yang sangat penting. Seseorang akan berusaha dengan segenap tenaga untuk mencapai prestasi yang baik dengan menjaga harga dirinya. Semua siswa akan belajar lebih giat kembali dan keras bisa jadi karena harga dirinya sendiri-sendiri.

#### 5) Memberi Ulangan

Para siswa akan menjadi semangat dalam belajar jika mengetahui akan ada ulangan setelah menerima pelajaran. Oleh karena itu, memberikan ulangan juga dapat di golongan sebagai sarana motivasi. Akan tetapi yang harus diperhatikan oleh para guru adalah jangan terlalu sering memberikan ulangan (misalnya setiap hari) karena bisa membosankan dan bersifat rutinitas. Dalam memberikan ulangan ini para guru harus memberitahukan kepada semua siswanya.<sup>30</sup>

#### 6) Mengetahui Hasil

Mengetahui hasil belajar bisa dijadikan sebagai alat motivasi. Dengan mengetahui hasil yang telah diberikan, anak didik akan terdorong untuk belajar lebih semangat dan giat. Terlebih lagi hasil belajar tersebut mengalami sebuah kemajuan, anak didik akan berusaha untuk mempertahankannya atau bisa juga meningkatkan intensitas belajarnya untuk memperoleh prestasi dan nilai belajar yang lebih baik di kemudian hari atau pada semester berikutnya pada pelajaran di sekolah.

#### 7) Pujian

Pujian yang diberikan pada waktu yang tepat kepada seseorang bisa dijadikan sebagai alat motivasi. Pujian sendiri

---

<sup>30</sup> Sardiman, *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*, 93.



merupakan salah satu bentuk *reinforcement* yang bersifat positif sekaligus merupakan motivasi yang baik. Guru dapat memanfaatkan pujian ini untuk memuji keberhasilan anak didik setelah mengerjakan pekerjaan di sekolah maupun pekerjaan rumah. Pujian diberikan sesuai dengan hasil kerja, bukan dibuat-buat atau bertentangan sama sekali dengan hasil kerja anak didik.

#### 8) Hukuman

Meski hukuman diartikan sebagai hal atau *reinforcement* yang negatif, namun jika hal ini dilakukan dengan tepat dan bijak akan merupakan alat motivasi yang baik dan efektif kepada anak didik. Hukuman sendiri merupakan sebuah alat motivasi jika dapat dilaksanakan dengan pendekatan yang edukatif, bukan karena alasan apapun termasuk dendam. Pendekatan edukatif yang dimaksud di sini adalah hukuman yang mendidik atau bertujuan untuk memperbaiki sikap serta perbuatan anak didik yang dianggap salah atau kurang benar. Sehingga dengan adanya hukuman yang diberikan itu anak didik tidak akan mengurangi kesalahan atau pelanggaran yang ada.

#### 9) Hasrat untuk belajar

Hasrat untuk belajar berarti pada diri anak didik itu memang ada motivasi untuk belajar, sehingga sudah barang tentu hasilnya akan lebih baik daripada anak didik yang tak berhasrat untuk belajar. Hasrat untuk belajar merupakan potensi yang tersedia di dalam diri anak didik. Potensi itu harus ditumbuhsururkan dengan menyediakan lingkungan belajar yang kreatif sebagai pendukung utamanya. Motivasi ekstrinsik sangat diperlukan di sini, agar hasrat untuk belajar itu menjelma menjadi perilaku belajar.

#### 10) Minat

Minat merupakan kecenderungan yang berhubungan langsung dengan sebuah perasaan. Seseorang yang berminat kepada sebuah aktivitas akan memperhatikan aktivitas itu sendiri secara konsisten dengan rasa bahagia dan senang. Dengan kata lain, minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Minat besar pengaruhnya terhadap aktivitas belajar. Anak didik yang berminat terhadap suatu mata pelajaran akan mempelajarinya dengan sungguh-sungguh, karena ada daya tarik baginya. Minat sendiri adalah alat motivasi utama yang bisa membangkitkan kegairahan dan memberikan dorongan belajar kepada anak didik dalam rentangan waktu tertentu.<sup>31</sup>

#### **d. Upaya-upaya Memotivasi Belajar**

Dalam kenyataannya, sebuah motivasi dalam belajar kadangkala naik begitu pesat akan tetapi juga terkadang turun secara drastis tanpa diduga. Karena itu, perlu ada semacam upaya untuk memotivasi pembelajaran. Ali Imron mengemukakan empat upaya yang dapat dilakukan oleh guru guna meningkatkan motivasi belajar pembelajaran. Empat cara tersebut adalah sebagai berikut.

##### 1) Mengoptimalkan penerapan prinsip-prinsip belajar

Sejumlah prinsip-prinsip belajar yang harus dioptimalkan sebagai upaya untuk memotivasi dalam belajar, prinsip-prinsip tersebut adalah prinsip perhatian, keaktifan, keterlibatan langsung, pengulangan belajar, rangsangan dan tantangan, pemberian balikan dan penguatan, prinsip perbedaan individual antar pembelajar. Untuk mengoptimalkan prinsip-prinsip tersebut, diperlukan strategi pembelajaran yang tepat yang mengupayakan agar mengurangi kendala-kendala yang ditemui dalam proses optimalisasi tersebut.

---

<sup>31</sup> Syaiful Bahri, *Psikologi Pendidikan*, 1163-167.

2) Mengoptimalkan unsur-unsur dinamis pembelajaran

Optimalisasi unsur dinamis juga perlu dilakukan. Hal ini dapat dilaksanakan dengan cara perlunya kreativitas dalam menyiapkan alat-alat belajar bersama pembelajar. Selain itu, dapat juga dilakukan dengan memanfaatkan sumber-sumber belajar di luar sekolah.

3) Mengoptimalkan pemanfaatan upaya guru dalam membelajarkan pembelajar juga menjadi faktor yang mempengaruhi motivasi.

Jika guru tidak bergairah dalam proses pembelajaran maka akan cenderung menjadikan siswa atau pembelajar tidak memiliki motivasi belajar, tetapi sebaliknya jika guru memiliki gairah dalam membelajarkan pembelajar maka motivasi pembelajar akan lebih baik. Hal-hal yang disajikan secara menarik oleh guru juga menjadi sesuatu yang mempengaruhi tumbuhnya motivasi pembelajar atau pengalaman/kemampuan yang telah dimiliki.

4) Mengembangkan aspirasi dalam belajar

Cita-cita dan aspirasi penting dikembangkan sebagai upaya dalam memotivasi belajar si pembelajar. Setidaknya terdapat tiga langkah yang wajib dan bisa untuk dilakukan, yaitu seperti halnya berikut ini.

- a.) Kenalilah aspirasi dan cita-cita si pembelajar
- b.) Komunikasikan hasil pengenalan tersebut kepada pembelajar dan orang tuanya.
- c.) Buatlah program-program yang bisa mengembangkan cita-cita serta juga aspirasi pembelajar.<sup>32</sup>

Dari uraian mengenai motivasi belajar dapat ditarik kesimpulan bahwasanya motivasi belajar adalah sebuah proses yang menentukan

---

<sup>32</sup> Eveline Siregar, Hartini Nara, *Teori Belajar & Pembelajaran*, (Bogor : Ghalia Indonesia, 2015), 55-56.

arah kegiatan dan tingkah laku siswa yang ditandai dengan adanya dorongan baik dari dalam maupun luar diri siswa untuk mencapai prestasi dalam belajar.

#### 4. Pembelajaran Matematika

Matematika merupakan salah satu bidang pelajaran yang ada pada semua jenjang pendidikan, mulai dari tingkat sekolah dasar hingga di perguruan tinggi atau universitas. Bahkan pelajaran matematika ini juga diajarkan di taman kanak-kanak secara informal atau sebatas pengenalan dasar. Belajar matematika merupakan suatu syarat cukup bagi seseorang untuk dapat melanjutkan pendidikan ke jenjang berikutnya yang lebih tinggi. Karena dengan belajar matematika disin, kita akan belajar berfikir secara kritis, aktif, dan juga kreatif. Matematika sendiri adalah ide-ide abstrak yang berisi simbol-simbol, maka konsep-konsep matematika harus di pahami terlebih dahulu sebelum memanipulasi simbol-simbol itu.

Bidang studi matematika merupakan salah satu komponen pendidikan dasar dalam bidang-bidang pengajaran. Bidang studi matematika ini diperlukan untuk proses perhitungan dan proses berfikir yang sangat dibutuhkan orang dalam menyelesaikan berbagai masalah. Pada hakikatnya, matematika tidak terlepas dari kehidupan sehari-hari, dalam arti matematika memiliki kegunaan yang praktis dalam kehidupan sehari-hari. Semua masalah kehidupan yang membutuhkan pemecahan secara cermat dan teliti mau tidak mau harus berpaling kepada matematika.<sup>33</sup>

---

<sup>33</sup> Ahmad Susanto, *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*, 183-189.

## **5. Keterkaitan Media Pembelajaran Tangga Pintar dan Ular Tangga Pintar dengan Motivasi Belajar**

### **a. Keterkaitan Media Pembelajaran Tangga Pintar dengan Motivasi Belajar**

Pemanfaatan media yang relevan di dalam kelas dapat mengoptimalkan proses pembelajaran. Bagi sebagian guru, media pembelajaran membantu mengkonkritkan konsep atau gagasan dan membantu memotivasi peserta didik untuk belajar aktif. Bagi siswa, media dapat menjadi jembatan untuk berfikir kritis dan berbuat.<sup>34</sup> Media tangga pintar dapat membantu peserta didik dalam proses pembelajaran khususnya dalam pembelajaran matematika yang banyak di kenal siswa dengan salah satu mata pelajaran yang sulit untuk dipahami dalam satu kali pertemuan saja.

Media pembelajaran tangga pintar juga berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa. Ketika peserta didik menilai bahwa apa yang ditampilkan oleh guru tidak menarik maka peserta didik akan datar saja dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Dan sebaliknya, ketika materi pembelajaran dibungkus sedemikian rupa menggunakan media yang menarik di samping metode yang tepat akan membawa peserta didik ke dalam pembelajaran yang menyenangkan. Hal ini dapat menimbulkan keinginan yang kuat bagi peserta didik untuk mengikuti pembelajaran seterusnya dan peserta didik akan termotivasi untuk belajar.

### **b. Keterkaitan Media Pembelajaran Ular Tangga Pintar dengan Motivasi Belajar**

Penggunaan media pembelajaran akan memudahkan siswa menerima dan mengingat materi yang telah disampaikan. Manfaat lain, akan memudahkan guru dalam menyampaikan materi, karena dapat ditunjukkan secara langsung kepada siswa, suatu bukti

---

<sup>34</sup> Isran Rasyid, Rohani, Manfaat Media Dalam Pembelajaran, Vol. VII, No. 1, 2018, hal 91.

konkrit berupa suara dan gambar gerak karena media pembelajaran berhubungan langsung dengan indra penglihatan dan pendengaran.<sup>35</sup> Tidak jauh berbeda dengan media tangga pintar, media ular tangga pintar juga dapat berpengaruh terhadap motivasi belajar karena peserta didik dapat bermain sambil belajar, hal tersebut dapat membuat peserta didik semangat dan tidak merasa bosan saat pembelajaran. Media ular tangga ini di desain dengan sedemikian rupa sesuai dengan materi yang ada agar menarik perhatian peserta didik. Media ular tangga pintar ini bertujuan agar dapat meningkatkan keaktifan peserta didik, Hal tersebut dapat menimbulkan keinginan yang kuat bagi peserta didik untuk mengikuti pembelajaran dan peserta didik akan termotivasi untuk belajar.

### **C. Kerangka Berfikir**

Berdasarkan landasan teori dan telaah pustaka di atas, kerangka berfikir dalam penelitian ini adalah :

1. Jika media pembelajaran tangga pintar baik, maka motivasi belajar siswa baik. Begitu juga sebaliknya, jika penggunaan media pembelajaran tangga pintar buruk, maka motivasi belajar siswa buruk.
2. Jika media pembelajaran ular tangga pintar baik, maka motivasi belajar siswa baik. Begitu juga sebaliknya, jika penggunaan media pembelajaran ular tangga pintar buruk, maka motivasi belajar siswa buruk.

### **D. Pengajuan Hipotesis**

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah yang sebelumnya sudah di teliti. Oleh karena itu, rumusan masalah penelitian biasanya di rancang sedemikian rupa dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dapat dikatakan sementara sebab jawaban yang telah diberikan tersebut didasarkan kepada sebuah teori yang relevan, atau belum didasarkan pada fakta-fakta

---

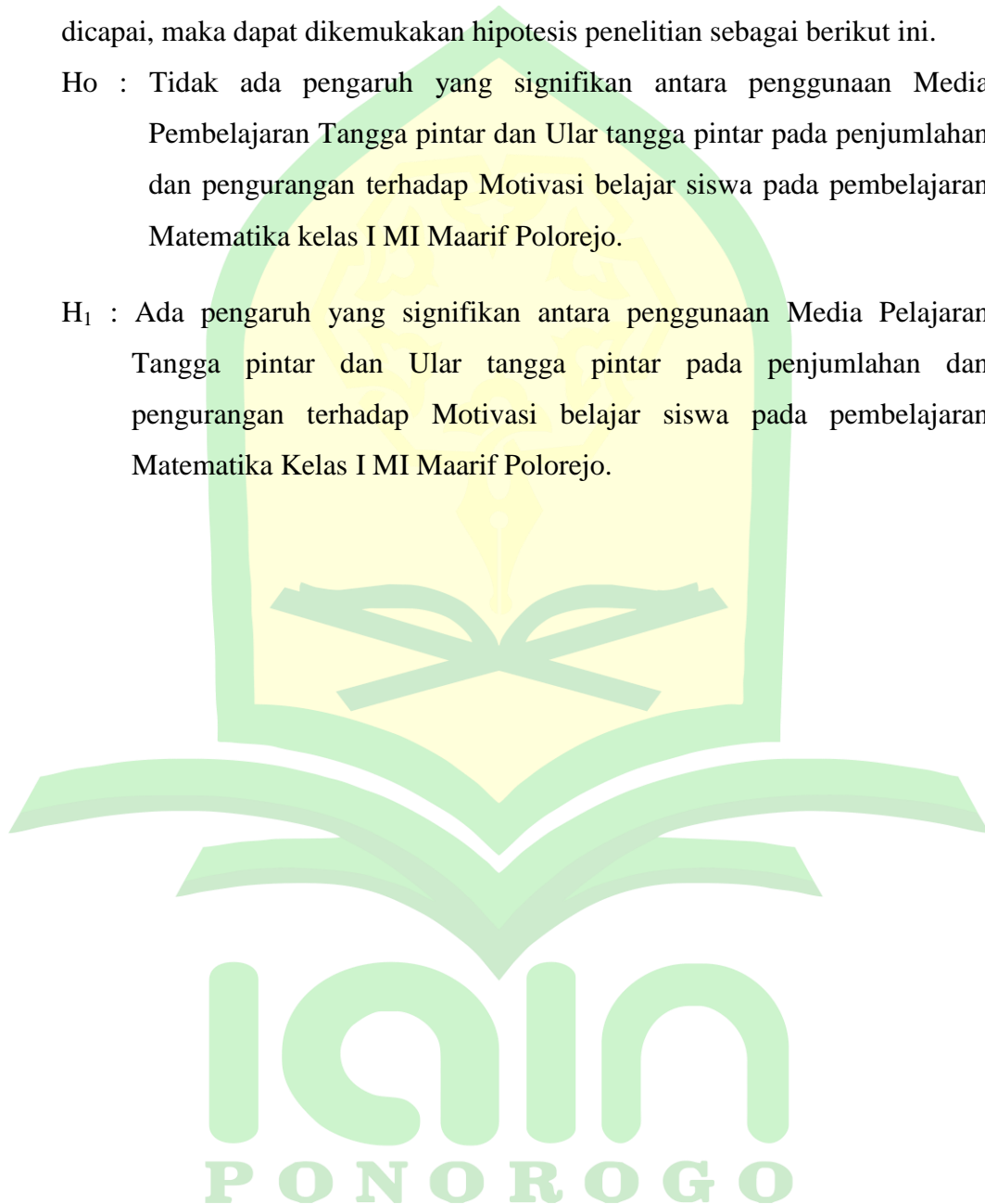
<sup>35</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta : Raja Grafindo Persada 2003), 15.



empiris yang didapatkan dari pengumpulan semua data. Jadi dapat disimpulkan bahwa hipotesis juga bisa dinyatakan sebuah jawaban teoritis terhadap suatu rumusan masalah penelitian, sebelum jawaban yang empirik.<sup>36</sup> Bertitik tolak pada permasalahan dan juga tujuan penelitian yang ingin dicapai, maka dapat dikemukakan hipotesis penelitian sebagai berikut ini.

Ho : Tidak ada pengaruh yang signifikan antara penggunaan Media Pembelajaran Tangga pintar dan Ular tangga pintar pada penjumlahan dan pengurangan terhadap Motivasi belajar siswa pada pembelajaran Matematika kelas I MI Maarif Polorejo.

H<sub>1</sub> : Ada pengaruh yang signifikan antara penggunaan Media Pelajaran Tangga pintar dan Ular tangga pintar pada penjumlahan dan pengurangan terhadap Motivasi belajar siswa pada pembelajaran Matematika Kelas I MI Maarif Polorejo.



---

<sup>36</sup> Deni Darmawan, *Metode Penelitian Kuantitatif* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2013), 120.

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Rancangan Penelitian

Rancangan penelitian yakni mencatat perencanaan dari cara berpikir dan juga merancang suatu bentuk strategi untuk menemukan sesuatu yang ingin digapai.<sup>37</sup> Metode dalam penelitian dibedakan menjadi dua yaitu penelitian experiment dan non-experiment. Penelitian eksperimen adalah sebuah pendekatan penelitian kuantitatif yang dinilai paling penuh, dalam arti lain memenuhi semua persyaratan untuk menguji sebuah hubungan sebab-akibat.<sup>38</sup> Dalam pengertian lain penelitian eksperimen merupakan penelitian yang sebuah melakukan percobaan kepada kelompok eksperimen, di tiap-tiap kelompok eksperimen dikenakan perlakuan-perlakuan tertentu dengan kondisi-kondisi yang bisa dikendalikan.<sup>39</sup> Sedangkan disisi yang lain pengertian dari penelitian non-eksperimen yaitu sebuah penelitian yang dimana observasinya dilaksanakan terhadap sejumlah ciri (variabel) subjek penelitian sesuai dengan keadaan apa adanya, tanpa ada manipulasi atau (intervensi) peneliti.<sup>40</sup>

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian Experiment. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif memiliki arti yakni sebuah proses menemukan pengetahuan yang dimana menggunakan data dapat berupa angka sebagai alat untuk menemukan keterangan mengenai apa yang ingin diketahui sebelumnya. Pendekatan kuantitatif bertujuan memusatkan perhatian kepada gejala-gejala yang memiliki karakteristik tertentu di dalam sebuah kehidupan manusia yang dinamakannya yaitu variabel. Dalam pendekatan kuantitatif,

---

<sup>37</sup> Bambang Prasetyo dan Lina Miftahul, *Metode Penelitian Kuantitatif*, (Jakarta: PT Raja grafindo Persada, 2012), 53.

<sup>38</sup> Nana Syaodih, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung : PT. Remaja Rosdakarya Offset, 2010), 194.

<sup>39</sup> Amos Neolaka, *Metode Penelitian dan Statistik*, (Bandung : PT Remaja Rosdakarya Offset, 2014), 81.

<sup>40</sup> Sukadi, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Jakarta : PT Bumi Aksara, 2009), 178-179.

hakikat hubungan di antara variabel-variabel dianalisis dengan menggunakan teori yang objektif.<sup>41</sup>

Jenis-jenis penelitian yang dapat digunakan dalam penelitian ini salah satunya adalah penelitian kuantitatif. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan data berupa angka-angka. Variabel penelitian adalah sebuah atribut atau juga bisa disebut dengan karakteristik dari orang, obyek atau kegiatan yang memiliki variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian pada tahap akhir ditarik kesimpulannya.<sup>42</sup>

Berdasarkan hubungan antar Variablenya, macam-macam variabel dalam penelitian dapat dibedakan menjadi :

1. Variable Independen (variabel bebas) adalah variabel yang menjadi sebab timbulnya atau berubahnya variabel dependen (variabel terikat).
2. Variabel Dependen (Variabel terikat) adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas.<sup>43</sup>

Penelitian ini terdiri dari 1 variabel dependen dan 2 variabel independen. Variabel dependennya Motivasi belajar siswa ( $Y_1$ ). Dan variabel-variabel independennya adalah Media Pembelajaran Tangga pintar ( $X_1$ ) dan Ular tangga pintar ( $X_2$ ).

## **B. Populasi dan Sampel**

### **1. Populasi**

Populasi merupakan sebuah wilayah atau cakupan yang terdiri dari subyek atau obyek yang memiliki kualitas dan juga karakteristik berbeda-beda sehingga ditetapkan oleh peneliti agar dapat dipelajari dan kemudian dapat ditarik kesimpulannya.

Populasi bukan orang, tetapi juga objek dan benda-benda yang lain. Populasi juga bukan merupakan jumlah orang tetapi juga merupakan

---

<sup>41</sup> Deni Darmawan, *Metode Penelitian Kuantitatif*, 130.

<sup>42</sup> Andita Dessy, *Statistika Parametrik Terapan untuk Penelitian Kuantitatif*, (Yogyakarta : STAIN Po Press), 10.

<sup>43</sup> Sugiyono, *Statistika Untuk Penelitian*, (Bandung : Cv Alfabeta, 2002), 3.

karakter atau sifat yang dimiliki oleh subjek atau objek itu dalam satu kawasan tertentu.<sup>44</sup> Jadi, populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas I MI Maarif Polorejo Tahun Pelajaran 2019/2020 yang berjumlah 80 siswa yang dibagi dalam 3 kelas yaitu kelas 1A, 1B dan 1C.

## 2. Sampel dan Teknik Sampling

Sampel mempunyai pengertian yakni bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh sebuah populasi itu sendiri. Bila skala populasi besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi tersebut, misalnya sebab keterbatasan dana, waktu dan tenaga, maka peneliti bisa menggunakan sampel yang diambil populasi tersebut. Apa yang dapat dipelajari dari sampel tersebut, kesimpulannya akan bisa diberlakukan untuk populasi.<sup>45</sup>

Sampel dalam penelitian ini menggunakan Tiga kelas, dua kelas sebagai kelompok eksperimen dan satu kelas yang lain sebagai kelas kontrol. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah kelas I sebanyak tiga kelas. Dari jumlah kelas yang ada yaitu sebanyak 3 kelas di MI Maarif Polorejo. Dengan pembagian dua kelas sebagai kelas eksperimen yang akan diberi perlakuan dengan menggunakan Media Pembelajaran Tangga Pintar dan Ular tangga pintar dan satu kelas kontrol yang tidak menggunakan media pembelajaran atau pembelajaran konvensional. Kelas A terpilih sebagai kelas eksperimen dengan menggunakan media pembelajaran tangga pintar, kelas B terpilih menggunakan media pembelajaran Ular tangga pintar dan kelas C sebagai kelas kontrol.

Sampel data dalam penelitian ini diambil dengan menggunakan teknik Cluster Random sampling. Metode/teknik Cluster Random

---

<sup>44</sup> *Ibid*, 55

<sup>45</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, kualitatif, dan R & D*, (Bandung : Alfabeta, 2016), 81.

sampling merupakan pengambilan sampel secara acak dan berumpun.<sup>46</sup> Anggota sampel dalam teknik ini adalah cluster-cluster atau rumpun-rumpun, seperti misalnya populasi SMA terdiri dari SMA-SMA Negeri, Swasta, dan Bersubsidi, dan pemilihan sampel-sampel penyelidikan didasarkan atas cluster-cluster itu, teknik ini disebut cluster sampling. Cluster sampling tidak memiliki individu-individu, melainkan cluster-cluster. Dengan begitu maka kesimpulan dari penyelidikan cluster sampling tidak berlaku untuk individu-individu, melainkan untuk cluster-cluster sebagai keseluruhannya.<sup>47</sup>

### C. Instrumen Pengumpulan Data

Pada dasarnya sebuah penelitian akan berhasil apabila banyak menggunakan instrumen, karena nantinya data yang dibutuhkan untuk menjawab pertanyaan penelitian (masalah) serta menguji hipotesis didapatkan dari instrumen. Instrumen berguna sebagai alat pengumpul data yang di mana harus betul-betul dirancang dan dibuat sedemikian rupa sehingga menghasilkan data empiris sebagaimana adanya atau sesuai fakta.<sup>48</sup>

**Tabel 3.1**  
**Instrumen Pengumpulan Data**

Judul	Variabel	Indikator
PENGARUH PENGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN TANGGA PINTAR DAN ULAR TANGGA PINTAR PADA	Media pembelajaran Tangga Pintar ( $X_1$ )	1. Langkah-langkah media pembelajaran Tangga pintar 2. Menumbuhkan Keaktifan siswa dengan media Tangga pintar 3. Mengembangkan minat

<sup>46</sup> Deni Darmawan, *Metode Penelitian Kuantitatif*, (Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2013), 148.

<sup>47</sup> Sutrisno Hadi, *Statistik*, (Yogyakarta : Andi Offset, 1997), 229.

<sup>48</sup> Margono, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, (Jakarta : PT Rineka Cipta, 1997), 155.

PENJUMLAHAN DAN PENGURANGAN TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS 1 PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA DI MI MA'ARIF POLOREJO TAHUN PELAJARAN 2019/2020.		siswa belajar matematika dengan media Tangga pintar
	Media Pembelajaran Ular Tangga Pintar ( $X_2$ )	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Langkah-langkah media pembelajaran Ular Tangga pintar</li> <li>2. Menumbuhkan Keaktifan siswa dengan media Ular Tangga pintar</li> <li>3. Mengembangkan minat siswa belajar matematika dengan media Ular Tangga pintar</li> </ol>
	Motivasi Belajar ( $Y$ )	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Teguh dalam menghadapi tugas</li> <li>2. Menunjukkan minat terhadap macam-macam masalah</li> <li>3. Adanya harapan dan cita-cita masa depan</li> <li>4. Ulet dalam menghadapi kesulitan</li> <li>5. Senang bekerja mandiri</li> <li>6. Dapat mempertahankan pendapatnya</li> </ol>

#### D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan sebuah cara atau langkah yang bisa digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan sebuah data. Dalam



rangka mendapatkan data yang berkaitan dengan penelitian ini, maka penulis harus menggunakan metode atau teknik Angket (Kuesioner).

### 1. Angket (Kuesioner)

Teknik Angket adalah sebuah teknik yang di mana pengumpulan data partisipan atau juga data responden bisa mengisi pernyataan atau pertanyaan kemudian setelah diisi dengan lengkap mengembalikan kepada peneliti. Kuesioner adalah suatu teknik pengumpulan data yang sangat efisien jika peneliti mengetahui secara pasti variabel yang akan diukur dan tahu apa yang bisa diharapkan dari data responden. Disisi yang lain, kuesioner juga sangat cocok digunakan jika jumlah data responden cukup besar dan tersebar di wilayah yang cukup luas. Kuesioner bisa berupa pertanyaan ataupun pernyataan tertutup dan juga terbuka, bisa diberikan kepada responden secara langsung atau dikirim melalui pos, serta lewat internet online.<sup>49</sup> Teknik ini digunakan untuk mengetahui bagaimana media pembelajaran dan lingkungan sekolah terhadap motivasi belajar siswa kelas 1 MI Ma'arif Polorejo Tahun Pelajaran 2019/2020.

Skala yang digunakan dalam penelitian ini adalah skala Likert, yaitu skala untuk mengukur sikap individu dalam dimensi yang sama dan individu menempatkan dirinya ke arah satu kontinuitas dalam butir soal.<sup>50</sup> Skala Likert memiliki 2 bentuk pernyataan, yaitu pernyataan positif dan negatif. Pernyataan positif diberi skor 5, 4, 3, 2, dan 1, sedangkan bentuk pernyataan negatif diberi skor 1, 2, 3, 4, dan 5. Bentuk jawaban skala Likert terdiri dari sangat tidak setuju, tidak setuju, ragu-ragu, tidak tahu (netral), setujun dan sangat setuju.<sup>51</sup>

---

<sup>49</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*, (Bandung : Alfabeta, 2013), 192-193.

<sup>50</sup> Muri Yusuf, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif & Penelitian Gabungan*, (Jakarta : PT Fajar Interpratama Mandiri, 2014), 222.

<sup>51</sup> Syofian Siregar, *Statistik Parametrik untuk Penelitian Kuantitatif Dilengkapi dengan perhitungan Manual dan Aplikasi SPSS Versi 17*, (Jakarta : PT Bumi Aksara, 2017), 50.

Untuk melakukan kuantifikasi maka skala tersebut kemudian diberi angka-angka sebagai simbol agar dapat dilakukan perhitungan. Umumnya pemberian kode angkanya yaitu “sangat tidak setuju” diberi angka 1, “tidak setuju” diberi angka 2, “tidak tahu (netral)” diberi angka 3, “setuju” diberi angka 4, dan “sangat setuju” di beri angka 5. Tentunya nilai dari angka-angka tersebut relatif karena angka-angka tersebut hanya merupakan simbol dan bukan angka sebenarnya.<sup>52</sup>

**Tabel 3.2**  
**Skor Jawaban Angket**

<b>Pernyataan</b>	<b>Skor</b>
Selalu	5
Sering	4
Kadang – kadang	3
Jarang	2
Tidak Pernah	1

## 2. Wawancara

Wawancara adalah metode pengambilan data dengan cara menanyakan sesuatu kepada yang menjadi informan atau responden.<sup>53</sup> Sebuah wawancara dapat dilakukan sebagai teknik pengumpulan data jika peneliti tersebut ingin melaksanakan sebuah kajian studi pendahuluan untuk bisa menemukan sebuah permasalahan yang harus diteliti lebih lanjut, akan tetapi jika nantinya peneliti tersebut ingin mengetahui beberapa hal dari responden yang lebih secara mendalam.<sup>54</sup>

Wawancara terdiri atas beberapa jenis, yaitu :

<sup>52</sup> Jonathan Sarwono, *Metode Penelitian Kuantitatif & Kualitatif*, (Yogyakarta : Graha Ilmu, 2006), 96.

<sup>53</sup> Afifuddin dan Beni Ahmad, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Bandung : CV Pustaka setia, 2018), 131.

<sup>54</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, kualitatif, dan R & D*, 137.

- a. Wawancara terstruktur, yaitu wawancara yang pertanyaan-pertanyaannya telah disiapkan, seperti menggunakan pedoman wawancara.
- b. Wawancara semiterstruktur, yaitu wawancara yang sudah cukup mendalam karena ada penggabungan antara wawancara yang berpedoman pada pertanyaan-pertanyaan yang telah disiapkan dan pertanyaan yang lebih luas dan mendalam dengan mengabaikan pedoman yang sudah ada.
- c. Wawancara tidak terstruktur, yaitu wawancara yang lebih bebas, lebih mendalam, dan menjadikan pedoman wawancara sebagai pedoman umum dan garis-garis besarnya saja.<sup>55</sup>

## E. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data digunakan untuk menjawab rumusan masalah penelitian. Tujuannya adalah untuk mendapatkan kesimpulan dari hasil penelitian. Adapun rumus yang digunakan adalah sebagai berikut.

### 1. Uji Validitas

Validitas berasal dari kata *Validity* yang memiliki pengertian yakni sejauh mana ketepatan serta kecermatan suatu alat ukur saat melakukan fungsi ukurnya tersebut. Suatu alat ukur yang valid, tidak sekedar mampu mengungkapkan data dengan tepat akan tetapi juga harus memberikan gambaran yang cermat mengenai data tersebut. Adapun cara menguji validitas instrumen dalam penelitian ini dengan menggunakan rumus korelasi *Product Moment*.

$$r_{xy} = \frac{n(\sum XY) - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{(n\sum X^2 - (\sum X)^2)(n\sum Y^2 - (\sum Y)^2)}}$$

Keterangan :

$r_{xy}$  = angka indeks korelasi product moment

<sup>55</sup> Afifuddin dan Beni Ahmad, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, 133.

$\Sigma X$  = jumlah seluruh nilai X

$\Sigma Y$  = jumlah seluruh nilai Y

$\Sigma xy$  = jumlah hasil perkalian antara nilai x dan y

N = jumlah responden

Untuk keperluan uji validitas dan reliabilitas instrumen penelitian ini, maka peneliti mengambil sampel sebanyak 26 responden. Kemudian dikonsultasikan dengan  $r_{\text{tabel}}$ , jika  $r_{\text{hitung}} > r_{\text{tabel}}$  maka dinyatakan valid, pada taraf signifikansi 0,05% ( $df = n-2 = 26 - 2 = 24$ ), didapatkan  $r_{\text{tabel}}$  0,3882. Hasil dari perhitungan uji validitas dapat disimpulkan dalam tabel rekapitulasi berikut ini :

**Tabel 3.3**

**Rekapitulasi Uji Validitas Item Instrumen Angket Motivasi Belajar**

Variabel	No Item Soal	r "tabel"	r"hitung"	Keterangan
Motivasi belajar siswa	1	0,3882	0.1735535	Tidak Valid
	2	0,3882	0.435651	Valid
	3	0,3882	0.348252	Tidak Valid
	4	0,3882	-0.109983	Tidak Valid
	5	0,3882	0.516278	Valid
	6	0,3882	0.339452	Tidak Valid
	7	0,3882	0.553787	Valid
	8	0,3882	0.25864	Tidak Valid
	9	0,3882	0.581804	Valid
	10	0,3882	0.284526	Tidak Valid
	11	0,3882	0.358125	Tidak Valid
	12	0,3882	0.405189	Valid
	13	0,3882	0.396593	Valid
	14	0,3882	0.14961	Tidak Valid

15	0,3882	0.158718	Tidak Valid
16	0,3882	0.47934	Valid
17	0,3882	-0.001209	Tidak Valid
18	0,3882	-0.080666	Tidak Valid
19	0,3882	0.652584	Valid
20	0,3882	0.319334	Tidak Valid
21	0,3882	-0.049081	Tidak Valid
22	0,3882	0.520575	Valid
23	0,3882	0.094343	Tidak Valid
24	0,3882	0.025969	Tidak Valid
25	0,3882	0.070382	Tidak Valid
26	0,3882	0.341956	Tidak Valid
27	0,3882	0.263741	Tidak Valid
28	0,3882	0.506423	Valid
29	0,3882	0.302509	Tidak Valid
30	0,3882	0.598397	Valid

Pada tabel Motivasi belajar siswa dari 30 pernyataan , terdapat 11 pernyataan yang dikatakan valid, yaitu item pernyataan nomor 2, 5, 7, 9, 12, 13, 16, 19, 22, 28, 30. Untuk mengetahui skor jawaban angket motivasi belajar dapat dilihat pada lampiran 5. Perhitungan mencari validitas variabel dan hasilnya dapat dilihat pada lampiran 6.

## 2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas dapat menunjukkan pada satu penelitian bahwa suatu instrument cukup dan tentunya bisa dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data sebab instrumen tersebut sudah baik. instrumen yang sudah bisa dipercaya, yang reliabel akan menghasilkan sebuah hasil atau data yang dapat dipercaya juga atau tidak ada kesalahan.<sup>56</sup> Adapun

<sup>56</sup> Diah Wulandari, "Pengaruh Lingkungan Keluarga dan Minat belajar terhadap prestasi belajar Matematika siswa kelas III Di SDN 1 Nglandung Geger Madiun Tahun Pelajaran 2016/2017", (Ponorogo : Institut Agama Islam Negeri Ponorogo).

teknik yang digunakan untuk menganalisis reliabilitas instrumen non tes ini adalah rumus *Alpha Cronbach*, yaitu :

$$r = \left( \frac{n}{n-1} \right) \left( 1 - \frac{\sum si^2}{st^2} \right)$$

Keterangan :

- r = Koefisien reliabilitas  
 n = Banyak butir soal  
 $s_i^2$  = Variansi skor butir soal ke-i  
 $s_t^2$  = Variansi skor total<sup>57</sup>

Dari hasil perhitungan reliabilitas dalam lampiran, dapat diketahui nilai reliabilitas variabel media pembelajaran adalah 0,819 kemudian dikonsultasikan dengan  $r_{tabel}$  pada taraf signifikansi 0,05 % (df) = n - 2 = 26 - 2 = 24, didapatkan  $r_{tabel}$  0,3882. Karena  $r_{hitung} > r_{tabel}$  maka instrumen tersebut dikatakan reliabel. Tabel reliabilitas variabel motivasi belajar siswa dapat dilihat pada lampiran 7.

**Tabel 3.4**  
**Hasil Perhitungan Uji Reliabilitas**

Variabel	$R_{hitung}$	$r_{tabel}$	Keterangan
Motivasi Belajar (Y)	0,819	0,3882	Reliabel

### 3. Uji Prasyarat Penelitian

#### a. Uji Normalitas

Tujuan saat dilaksankannya uji normalitas terhadap serangkaian data ialah untuk dapat mengetahui apakah populasi data

<sup>57</sup>Wahyudin Zarkasyi, Karunia Eka, dkk, *Penelitian Pendidikan Matematika*, (Bandung : PT Refika Aditama, 2017), 206.



berdistribusi tersebut normal ataupun tidak.<sup>58</sup> Pada penelitian ini akan digunakan uji normalitas lilliefors. Uji ini dilakukan dengan cara menggunakan penaksir rata-rata ( $\bar{X}$ ) dan simpangan baku ( $S$ ).

Langkah-langkahnya sebagai berikut :

$$1) \quad Z_i = \frac{(X_i - \bar{x})}{S}$$

$Z_i$  = Angka baku

$\bar{X}$  = Rata-rata

$$= \frac{\sum X_i}{N}$$

$S$  = Simpangan baku

$$= \sqrt{\frac{N(\sum X_i^2 - (\sum X_i)^2)}{N(N-1)}}$$

2) Tiap angka baku dan menggunakan daftar distribusi normal

Baku, hitung peluang :  $F(Z_i) = P(z \leq z_i)$

$$3) \quad S(z_i) = \frac{\text{Banyaknya } Z_1, Z_2, \dots, Z_n \text{ yang } \in z_i}{N}$$

4) Hitung selisih  $F(z_i) - S(z_i)$  tentukan harga mutlaknya

5) Cari nilai yang terbesar dari selisih  $F(z_i) - S(z_i)$  jadikan  $L_{\text{hitung}}$  atau  $L_{\text{hit}}$

6) Kesimpulannya :

a. Jika  $L_{\text{hit}} \geq L_{\text{tabel}}$  atau  $L_{\text{kritis}}$  tolak hipotesis statistik, jadi tidak normal

b. Jika  $L_{\text{hit}} < L_{\text{tabel}}$  terima hipotesis statistik, jadi normal.<sup>59</sup>

#### 4. Uji Analisis Varian Satu Jalur

ANAVA satu jalur disebut pula dengan ANAVA tunggal, karena dalam ANAVA ini tidak ada variabel bebas baris tetapi hanya ada

<sup>58</sup>Sofiyan Siregar, *Statistik Piarametik untuk Penelitian Parametik*, (Jakarta : Bumi Aksara, 2014), 153.

<sup>59</sup>Hassan Suryono, *Metode Analisis Statistik*, ( Yogyakarta : Ombak, 2014), 93-94.

variabel bebas kolom. Dalam ANAVA satu jalur, ada 2 jenis hipotesis penelitian yang perlu diuji yaitu :

- a. Hipotesis *main effect*
- b. Hipotesis *simple effect*

Hipotesis *main effect* hanya ada satu buah, yaitu hipotesis dari pengaruh variabel *treatment* terhadap variabel terikat (kriterium). Sedangkan disisi lain banyaknya hipotesis *simple effect* tergantung banyaknya kelompok data, sebab hipotesis sendiri adalah hipotesis yang dapat membandingkan antara (dua) kelompok data secara bersamaan.

Secara umum, langkah-langkah proses pengujian ANAVA satu jalur sebagai berikut :

- a. Buatlah tabel dasar, yakni tabel yang berisikan skor data-data mentah atau (*raw data*), seperti halnya :

**Tabel 3.5**  
**Skor Data Mentah**

Kelompok A	Kelompok B	Kelompok C
$Y_{A1}$	$Y_{B1}$	$Y_{C1}$
$Y_{A2}$	$Y_{B2}$	$Y_{C2}$
$Y_{A3}$	$Y_{B3}$	$Y_{C3}$
.	.	.
$Y_{An}$	$Y_{Bn}$	$Y_{Cn}$

- b. Tentukan ukuran-ukuran statistik dari tiap kelompok data yang diperlukan untuk perhitungan ANAVA, meliputi :  $n$ ,  $\sum Y$ ,  $\sum Y^2$ ,  $Y$ . Ukuran-ukuran ini dapat disajikan satu tabel dengan tabel dasar di atas, sehingga bentuknya menjadi :

**Tabel 3.6**  
**Tabel Dasar Anava**

Ukuran statistik	Kelompok A	Kelompok B	Kelompok C	Total

	$Y_{A1}$	$Y_{B1}$	$Y_{C1}$	
	$Y_{A2}$	$Y_{B2}$	$Y_{C2}$	
	$Y_{A3}$	$Y_{B3}$	$Y_{C3}$	
	.	.	.	
	$Y_{An}$	$Y_{Bn}$	$Y_{Cn}$	
N	$n_A$	$n_B$	$n_C$	$n_T = n_A + n_B + n_C$
$\sum Y$	$\sum Y_A$	$\sum Y_B$	$\sum Y_C$	$\sum Y_T = \sum Y_A + \sum Y_B + \sum Y_C$
$\sum Y^2$	$\sum Y_A^2$	$\sum Y_B^2$	$\sum Y_C^2$	$\sum Y_T^2 = \sum Y_A^2 + \sum Y_B^2 + \sum Y_C^2$
$\bar{Y}$	$\bar{Y}_A$	$\bar{Y}_B$	$\bar{Y}_C$	

c. Buat format tabel ringkasan ANAVA satu jalur, seperti berikut :

**Tabel 3.7**  
**Ringkasan ANAVA**

Sumber Varians	db	JK	RJK ( $S^2$ )	$F_{hitung}$	$F_{tabel}$
Kelompok $_{[A]}$	$db_{[A]}$	$JK_{[A]}$	$RJK_{[A]}$	$F_h$	$F_t$
Kelompok $_{[D]}$	$db_{[D]}$	$JK_{[D]}$	$RJK_{[D]}$	-	-
Total di Koreksi $_{[TR]}$	$db_{[TR]}$	$JK_{[TR]}$	-	-	-

d. Rumus-rumus untuk menentukan ukuran-ukuran dalam tabel ringkasan ANAVA :

1) Tentukan derajat bebas setiap sumber varian, yaitu :

$$a) db_{[TR]} = n_T - 1 \quad (9.1)$$

$$b) db_{[A]} = k - 1 \quad (9.2)$$

$$c) \text{ db}_{[D]} = n_T - k \quad (9.3)$$

2) Hitung Jumlah Kuadrat (JK) setiap sumber varian :

$$a) JK_{(TR)} = \sum Y_T^2 - \frac{(\sum Y_T)^2}{n_T} \quad (9.4)$$

$$b) JK_{(A)} = \sum \frac{(\sum Y_i)^2}{n_i} - \frac{(Y_T)^2}{n_T} \quad (9.5)$$

$$c) JK_{(D)} = JK_{(TR)} - JK_{(K)} \quad (9.6)$$

3) Hitung Rerata Jumlah Kuadrat (RJK) atau varian ( $s^2$ ) dari sumber varian yang diperlukan :

$$a) RJK_{(A)} = \frac{JK_{(A)}}{db_{(A)}} \quad (9.7)$$

$$b) RJK_{(D)} = \frac{JK_{(D)}}{db_{(D)}} \quad (9.8)$$

4) Menghitung nilai  $F_h$  ( $F_{hitung}$ ) :

$$F_h = \frac{RJK_{(A)}}{RJK_{(D)}} \quad (9.9)$$

5) Menentukan harga  $F_{tabel}$

$$F_t = F_{(a, dk 1, dk 2)} = F_{(a, db (K), db (D))} = F_{(a, (k-1), (n_T - k))}$$

e. Pengujian hipotesis *main effect*

Hipotesis yang diuji, yaitu :

$H_0$  : Tidak terdapat pengaruh variabel *treatment* terhadap variabel kriteria.

$H_1$  : Terdapat pengaruh variabel *treatment* terhadap variabel kriteria.

Kriteria pengujian :

- Terima  $H_0$ , jika  $F_{hitung} < F_{tabel}$  dan
- Tolak  $H_0$ , jika  $F_{hitung} > F_{tabel}$ .<sup>60</sup>

<sup>60</sup>Supardi, *Aplikasi Statistika Dalam Penelitian Konsep Statistika Yang Lebih Komprehensif*, (Jakarta Selatan : Change Publication, 2013), 341-344.

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN**

#### **A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian**

##### **1. Profil Singkat MI Ma'arif Polorejo**

MI Ma'arif Polorejo didirikan pada tahun 1952, terletak di Jl. Kantil No.64, Tamanan, Polorejo, Kec. Babadan, Kabupaten Ponorogo, Jawa Timur. Pada tahun ajaran 2019/2020 memiliki siswa sejumlah 382 anak yang terbagi dalam 15 kelas. Secara kuantitatif ini merupakan capaian prestasi yang berada di sebuah kota kecil. Namun juga merupakan tantangan bagi MI Ma'arif untuk meningkatkan kualitasnya sehingga menjadi salah satu lembaga pendidikan yang mampu bersaing untuk terus eksis dalam mencetak generasi yang “berprestasi dan berbudaya”.

MI Ma'arif merupakan salah satu Lembaga Pendidikan Dasar swasta di Ponorogo yang memadukan kurikulum pendidikan umum dan agama. Kedua kurikulum ini diaplikasikan secara bersama-sama, sehingga dengan demikian siswa diharapkan mampu memperoleh pengetahuan umum dan agamasecara seimbang. Pendidikan umum mengikuti kurikulum serta materi pembelajaran yang telah ditetapkan oleh Dinas Pendidikan seperti Matematika, Bhs. Inggris, Bhs. Indonesia, Bhs. Jawa, Penjaskes, dll. Sedangkan pendidikan agama mengikuti kurikulum dari Lembaga Pendidikan Ma'arif sebagai lembaga pengelola serta pengembangan pendidikan di kalangan Nahdlatul Ulama. Adapun materi pelajaran agama yang disampaikan adalah Fiqh, Aqidah Akhlak, Qur'an Hadist, Sejarah Kebudayaan Islam, Bahasa Arab serta Aswaja (Ahlussunnah wal jama'ah), yang menjadi salah satu ciri khas lembaga pendidikan yang berada di bawah naungan NU.

Adapun untuk mengembangkan keilmuan serta meningkatkan kreatifitas siswa di bidang science maka disediakan sarana dan prasarana seperti laboratorium MIPA dan Lab. Komputer. Selain itu juga diadakan kegiatan ekstra yang mewadahi bakat serta minat siswa. Di antaranya

seperti kepramukaan, reog, dll. Di bidang keagamaan kegiatan yang dilakukan adalah pelaksanaan sholat Dhuha, sholat duhur berjamaah, dll. Dari kesemuanya itu menunjukkan komitmen MI Ma'arif Polorejo untuk mencetak madrasah Qur'ani, berprestasi dan berbudaya.

## **2. Visi dan Misi MI Ma'arif Polorejo**

### **a. Visi**

“ Terwujudnya Madrasah Qur'ani, berprestasi dan berbudaya”

### **b. Misi**

- 1) Membentuk muslim taat beribadah, berakhlak mulia, sholih dan sholihah
- 2) Meningkatkan kecerdasan siswa, terampil dan mandiri
- 3) Memajukan kompetensi dan daya saing pendidikan
- 4) Mengembangkan seni budaya dan religi dalam membentuk karakter generasi bangsa.
- 5) Membentuk muslim taat beribadah, berakhlak mulia, sholih dan sholihah
- 6) Meningkatkan kecerdasan siswa, terampil dan mandiri
- 7) Memajukan kompetensi dan daya saing pendidikan
- 8) Mengembangkan seni budaya dan religi dalam membentuk karakter generasi bangsa.

## **3. Letak Geografis**

MI Ma'arif Polorejo berada di Jl. Kantil No.64, Tamanan, Polorejo, Kec. Babadan, Kabupaten Ponorogo, Jawa Timur yang mempunyai NSM. 111235020008 dan NPSN. 60714258 dan terakreditasi A. MI Ma'arif Polorejo didirikan di atas sebidang tanah seluas 2.569 M<sup>2</sup>.



MI Ma'arif Polorejo ini memiliki lokasi yang sangat strategis. Hal ini dikarenakan sekolah ini dekat dengan jalan raya, selain itu juga didukung dengan kemudahan transportasi.<sup>61</sup>

## B. Deskripsi Data

### 1. Data Tentang Media Pembelajaran Tangga Pintar di Kelas 1A MI Ma'arif Polorejo

Deskripsi data tentang skor media pembelajaran tangga pintar kelas 1A MI Ma'arif Polorejo diperoleh dari angka angket yang didistribusikan kepada para responden yang telah ditentukan oleh peneliti. Responden yang dimaksud dalam penelitian ini sebanyak 25 siswa.

Adapun jumlah jawaban angket siswa kelas 1A MI Ma'arif Polorejo dapat dilihat pada tabel 4.1 berikut :

**Tabel 4.1**  
**Data Angket Media Pembelajaran Tangga Pintar**

		<b>Frequenc y</b>	<b>Percent</b>	<b>Valid Percent</b>	<b>Cumulative Percent</b>
Valid	36	1	3.8	3.8	3.8
	39	1	3.8	3.8	7.7
	41	1	3.8	3.8	11.5
	42	2	7.7	7.7	19.2
	44	2	7.7	7.7	26.9
	45	1	3.8	3.8	30.8
	46	1	3.8	3.8	34.6
	47	1	3.8	3.8	38.5
	48	3	11.5	11.5	50.0
	49	2	7.7	7.7	57.7
	50	1	3.8	3.8	61.5
	51	3	11.5	11.5	73.1
	53	3	11.5	11.5	84.6
	54	3	11.5	11.5	96.2
55	1	3.8	3.8	100.0	

<sup>61</sup>Arsip MI Ma'arif Polorejo

	Total	26	100.0	100.0	
--	-------	----	-------	-------	--

Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa skor tertinggi pada variabel Media Pembelajaran Tangga Pintar adalah bernilai 55 dimiliki oleh 1 siswa dan skor terendah bernilai 36 dimiliki oleh 1 siswa.

## 2. Data Tentang Media Pembelajaran Ular Tangga Pintar di Kelas 1B MI Ma'arif Polorejo

Untuk mendapatkan data mengenai Media Pembelajaran Ular tangga pintar, peneliti menggunakan penyebaran angket yang sama dengan penggunaan media pembelajaran ular tangga pintar di atas. Dalam penelitian ini yang dijadikan responden adalah siswa MI Ma'arif Polorejo kelas 1B dengan jumlah 26 siswa. Adapun hasil angket siswa kelas 1B Ma'arif Polorejo dapat dilihat pada tabel 4.2 berikut :

**Tabel 4.2**  
**Data Angket Media Pembelajaran Ular Tangga Pintar**

		Frequenc y	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	27	1	3.8	4.0	4.0
	37	3	11.5	12.0	16.0
	38	1	3.8	4.0	20.0
	40	2	7.7	8.0	28.0
	41	4	15.4	16.0	44.0
	42	1	3.8	4.0	48.0
	43	1	3.8	4.0	52.0
	44	1	3.8	4.0	56.0
	45	1	3.8	4.0	60.0
	46	2	7.7	8.0	68.0
	47	3	11.5	12.0	80.0
	48	2	7.7	8.0	88.0
	50	2	7.7	8.0	96.0
	51	1	3.8	4.0	100.0
	Total	25	96.2	100.0	

Missing	System	1	3.8		
Total		26	100.0		

Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa skor tertinggi pada variabel Media Pembelajaran Ular Tangga Pintar adalah bernilai 51 dimiliki oleh 1 siswa dan skor terendah bernilai 27 dimiliki oleh 1 siswa.

### 3. Data tentang Motivasi belajar siswa di kelas 1C MI Ma'arif Polorejo

Deskripsi data tentang skor motivasi belajar siswa kelas 1C MI Ma'arif Polorejo diperoleh dari angka angket yang didistribusikan kepada para responden yang telah ditentukan oleh peneliti. Responden yang dimaksud dalam penelitian ini sebanyak 23 siswa.

Adapun jumlah jawaban angket siswa kelas 1C MI Ma'arif Polorejo dapat dilihat pada tabel 4.3 berikut :

**Tabel 4.3**  
**Data Angket Motivasi Belajar Siswa Tanpa Perlakuan**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	23	1	3.8	4.2	4.2
	30	1	3.8	4.2	8.3
	33	2	7.7	8.3	16.7
	34	2	7.7	8.3	25.0
	35	3	11.5	12.5	37.5
	36	1	3.8	4.2	41.7
	39	6	23.1	25.0	66.7
	46	1	3.8	4.2	70.8
	47	2	7.7	8.3	79.2
	49	1	3.8	4.2	83.3
	50	1	3.8	4.2	87.5
	51	1	3.8	4.2	91.7
	54	2	7.7	8.3	100.0
Total		24	92.3	100.0	
Missing	System	2	7.7		
Total		26	100.0		

Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa skor tertinggi pada variabel Media Pembelajaran Ular Tangga Pintar adalah bernilai 54 dimiliki oleh 2 siswa dan skor terendah bernilai 23 dimiliki oleh 1 siswa.

### C. Analisis Data (Pengujian Hipotesis)

#### 1. Analisis Data Tentang Media Pembelajaran Tangga Pintar Kelas 1A di MI Ma'arif Polorejo

Untuk mengetahui data media pembelajaran tangga pintar, peneliti menggunakan angket yang diberikan kepada 25 responden yang terdiri dari 11 soal. Setelah diketahui skor jawaban angket lalu mencari Mean dan Standar Deviasi dengan menggunakan SPSS. Adapun hasil angket siswa kelas 1A MI Ma'arif Polorejo dapat dilihat pada tabel 4.4 berikut :

**Tabel 4.4**  
**Data Mean dan Standar Deviasi Media Pembelajaran Tangga Pintar**

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Tangga Pintar	26	36	55	47.96	5.126
Valid N (listwise)	26				

Dengan demikian dapat diketahui bahwa N banyaknya data media pembelajaran tangga pintar adalah 26 data dengan 26 data valid, sedangkan minimum yang menunjukkan skor terendah adalah 36, maximum yang menunjukkan skor tertingginya adalah 55. Dan untuk Mean menunjukkan rata – rata skor siswa 47,96 yang dibulatkan menjadi 48 sedangkan Standar Deviasi skor siswa yaitu menunjukkan 5,126 yang dibulatkan menjadi 5.

Dengan demikian diperoleh pengklarifikasian sebagai berikut dapat disimpulkan jika skor  $>55$  tingkat motivasi belajar siswa dengan

menggunakan media tangga pintar termasuk kategori tinggi, skor 36-55 tingkat motivasi belajar siswa dengan menggunakan media tangga pintar termasuk kategori sedang atau cukup, Dan skor <36 tingkat motivasi belajar siswa dengan menggunakan media tangga pintar termasuk kategori rendah. Dari perhitungan tersebut dengan menggunakan SPSS dapat diperoleh hal seperti tabel 4.5 berikut :

**Tabel 4.5**  
**Kategori Media Pembelajaran Tangga Pintar Kelas 1A MI Ma'arif**  
**Polorejo**

		<b>Frequenc y</b>	<b>Percent</b>	<b>Valid Percent</b>	<b>Cumulative Percent</b>
Valid	Rendah	1	3.8	3.8	3.8
	Sedang	25	96.2	96.2	100.0
	Total	26	100.0	100.0	

Dari pengkategorian tersebut dapat diketahui bahwa Media Pembelajaran Tangga Pintar kelas 1A di MI Ma'arif Polorejo dalam kategori sedang dengan frekuensi sebanyak 25 responden (96,2%), dalam kategori rendah dengan frekuensi sebanyak 1 responden (3,8%). Dengan demikian, secara umum dapat dikatakan bahwa mayoritas penggunaan media pembelajaran tangga pintar kelas 1A MI Ma'arif Polorejo adalah kategori sedang.

## **2. Analisis Data Tentang Media Pembelajaran Ular Tangga Pintar Kelas 1B di MI Ma'arif Polorejo**

Untuk mengetahui data media pembelajaran Ular tangga pintar, peneliti menggunakan angket yang diberikan kepada 26 responden yang terdiri dari 11 soal. Setelah diketahui skor jawaban angket lalu mencari Mean dan Standar Deviasi dengan menggunakan SPSS. Adapun hasil angket siswa kelas 1B MI Ma'arif Polorejo dapat dilihat pada tabel 4.6 berikut :

**Tabel 4.6**  
**Data Mean dan Standar Deviasi Media Pembelajaran Ular Tangga**  
**Pintar Descriptive Statistics**

	<b>N</b>	<b>Minimum</b>	<b>Maximum</b>	<b>Mean</b>	<b>Std. Deviation</b>
Ular Tangga Pintar	25	27	51	42.96	5.427
Valid N (listwise)	25				

Dengan demikian dapat diketahui bahwa N banyaknya data media pembelajaran tangga pintar adalah 25 data dengan 25 data valid, sedangkan minimum yang menunjukkan skor terendah adalah 27, maximum yang menunjukkan skor tertingginya adalah 51. Dan untuk Mean menunjukkan rata – rata skor siswa 42,96 dibulatkan menjadi 43 sedangkan Standar Deviation skor siswa yaitu menunjukkan 5,427 yang dibulatkan menjadi 5.

Dengan demikian diperoleh pengklarifikasian sebagai berikut dapat disimpulkan jika skor >51 tingkat motivasi belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran Ular tangga pintar termasuk kategori tinggi, skor 27-51 tingkat motivasi belajar siswa dengan menggunakan media tangga pintar termasuk kategori sedang atau cukup, Dan skor <27 tingkat motivasi belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran ular tangga pintar termasuk kategori rendah. Dari perhitungan tersebut dengan menggunakan SPSS dapat diperoleh hal seperti tabel 4.7 berikut :

**Tabel 4.7**  
**Kategori Media Pembelajaran Ular Tangga Pintar Kelas 1B MI**  
**Ma'arif Polorejo**

		<b>Frequency</b>	<b>Percent</b>	<b>Valid Percent</b>	<b>Cumulative Percent</b>
Valid	Rendah	1	4.0	4.0	4.0

	Sedang	24	96.0	96.0	100.0
	Total	25	100.0	100.0	

Dari pengkategorian tersebut dapat diketahui bahwa Media Pembelajaran Ular Tangga Pintar kelas 1B di MI Ma'arif Polorejo dalam kategori sedang dengan frekuensi sebanyak 25 responden (96%), dalam kategori rendah dengan frekuensi sebanyak 1 responden (4%). Dengan demikian, secara umum dapat dikatakan bahwa mayoritas penggunaan media pembelajaran ular tangga pintar kelas 1B MI Ma'arif Polorejo adalah kategori sedang.

### 3. Analisis Data Tentang Motivasi Belajar Siswa Kelas 1C MI Ma'arif Polorejo

Untuk mengetahui data Motivasi belajar siswa, peneliti menggunakan angket yang diberikan kepada 23 responden yang terdiri dari 11 soal. Setelah diketahui skor jawaban angket lalu mencari Mean dan Standar Deviasi dengan menggunakan SPSS. Adapun hasil angket siswa kelas 1C MI Ma'arif Polorejo dapat dilihat pada tabel 4.8 berikut :

**Tabel 4.8**

#### **Data Mean dan Standar Deviasi Motivasi Belajar Siswa Descriptive Statistics**

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Tanpa Perlakuan	24	23	54	40.00	8.033
Valid N (listwise)	24				

**P O N O R O G O**

Dengan demikian dapat diketahui bahwa N banyaknya data Motivasi belajar siswa adalah 24 data dengan 24 data valid, sedangkan minimum yang menunjukkan skor terendah adalah 23, maximum yang menunjukkan skor tertingginya adalah 54. Dan untuk Mean menunjukkan



rata – rata skor siswa 40,00 dibulatkan menjadi 4 sedangkan Standar Deviation skor siswa yaitu menunjukkan 8,033 yang dibulatkan menjadi 8.

Dengan demikian diperoleh pengklarifikasian sebagai berikut dapat disimpulkan jika skor  $>54$  tingkat motivasi belajar siswa termasuk kategori tinggi, skor 23-54 tingkat motivasi belajar siswa dengan menggunakan media tangga pintar termasuk kategori sedang atau cukup, Dan skor  $<23$  tingkat motivasi belajar siswa termasuk kategori rendah. Dari perhitungan tersebut dengan menggunakan SPSS dapat diperoleh hal seperti tabel 4.9 berikut :

**Tabel 4.9**  
**Kategori Motivasi Belajar Siswa Kelas 1C MI Ma'arif Polorejo**

		<b>Frequency</b>	<b>Percent</b>	<b>Valid Percent</b>	<b>Cumulative Percent</b>
Valid	Rendah	1	4.2	4.2	4.2
	Sedang	23	95.8	95.8	100.0
	Total	24	100.0	100.0	

Dari pengkategorian tersebut dapat diketahui Motivasi belajar siswa kelas 1C di MI Ma'arif Polorejo dalam kategori sedang dengan frekuensi sebanyak 23 responden (95,8%), dalam kategori rendah dengan frekuensi sebanyak 1 responden (4,2%). Dengan demikian, secara umum dapat dikatakan bahwa mayoritas motivasi belajar siswa kelas 1B MI Ma'arif Polorejo adalah kategori sedang.

#### **4. Uji Prasyarat Penelitian**

##### **a. Uji Normalitas**

Uji Normalitas disini memiliki tujuan untuk dapat mengetahui apakah data berdistribusi tersebut normal ataupun tidak. Data dikatakan berdistribusi normal jika  $L_{maksimum} < L_{tabel}$ . Penelitian uji normalitas ini dilakukan dengan rumus Lilifors. Hasil perhitungan uji normalitas

tentang variabel Ular tangga pintar ( $X_1$ ), Ular Tangga Pintar ( $X_2$ ), dan Motivasi belajar siswa ( $Y$ ) dapat dilihat di tabel 4.10 berikut :

**Tabel 4.10**  
**Hasil Uji Normalitas dengan Rumus Lilifors**

<b>Tests of Normality</b>						
	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Tangga Pintar	.141	24	.200 <sup>*</sup>	.931	24	.103
Ular Tangga Pintar	.103	24	.200 <sup>*</sup>	.937	24	.137
Tanpa Perlakuan	.216	24	.005	.940	24	.164
*. This is a lower bound of the true significance.						
a. Lilliefors Significance Correction						

Dari tabel diatas, dapat diketahui  $L_{tabel}$  kepada nilai uji lilifors dengan taraf signifikan 0,05%. Pada kolom Shapiro- Wilk dapat dilihat sig (signifikansi) diatas untuk nilai tangga pintar bernilai 0,103 lebih dari 0,05, maka data berdistribusi normal. Sedangkan Ular tangga pintar bernilai 0,137 lebih dari 0,05 maka data berdistribusi normal. Dan untuk tanpa perlakuan bernilai 0,164 lebih dari 0,05, maka data berdistribusi normal. Dapat disimpulkan bahwa masing-masing variabel  $X_1$ ,  $X_2$  dan  $Y$  dinyatakan berdistribusi normal.

#### **b. Uji Homogenitas**

Uji Homogenitas disini mempunyai tujuan yakni untuk dapat mengetahui apakah variasi beberapa data tersebut dari populasi mempunyai varians yang sama ataupun tidak. Data dikatakan homogen jika nilai signifikansi atau sig.  $>0,05$ . Hasil perhitungan uji homogenitas tentang variabel Ular tangga pintar ( $X_1$ ), Ular Tangga Pintar ( $X_2$ ), dan Motivasi belajar siswa ( $Y$ ) dapat dilihat di tabel 4.11 berikut :

**Tabel 4.11**  
**Hasil Uji Homogenitas**

**Test of Homogeneity of Variances**  
Keseluruhan Skor Angket Siswa

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
3.338	2	72	.041

Dari tabel diatas dapat diketahui bahwa signifikansi homogen skor angket siswa adalah 0,041 lebih dari 0,05, maka data tersebut dapat dikatakan homogen.

**c. Uji Anova- One way Anova**

Uji Anova one way disini mempunyai sebuah tujuan yaitu untuk membandingkan nilai rata-rata yang terdapat pada sebuah variabel terikat di semua kelompok yang ingin dibandingkan. Jika nilai signifikansi (Sig) >0,05 maka nilai rata-rata sama. Sedangkan jika nilai signifikansi (Sig) <0,05 maka rata-rata berbeda. Hasil perhitungan One Way Anava tentang variabel Ular tangga pintar ( $X_1$ ), Ular Tangga Pintar ( $X_2$ ), dan Motivasi belajar siswa (Y) dapat dilihat di tabel 4.12 berikut :

**Tabel 4.12**  
**Hasil Uji One Way Anava Keseluruhan Skor Angket Siswa**

	Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	814.265	2	407.133	10.293	.000
Within Groups	2847.922	72	39.554		
Total	3662.187	74			

Dari tabel diatas dapat diketahui bahwa, uji Anova diketahui nilai sig sebesar 0,000 , kurang dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa rata-rata dari ketiga hasil angket tersebut berbeda. Untuk mengetahui perbedaan rata-rata dari ketiga hasil angket yang telah dibagikan kepada responden, dapat dilihat pada Lampiran 8.

Dapat dilihat di lampiran 8 Post Hoc Tes digunakan untuk mengetahui variabel mana yang memiliki perbedaan yang signifikan. Cara melihatnya yaitu dengan melihat ada tidaknya tanda \* pada kolom Mean Difference. Tanda \* menunjukkan adanya perbedaan mean yang signifikan. Angka perbedaan rata-rata untuk penggunaan media pembelajaran tersebut adalah 5,00154. Angka ini diperoleh dari nilai rata-rata dari Media Tangga Pintar yang lebih bagus dari pada media Ular Tangga pintar. Sementara itu, perbedaan rata-rata media berkisar antara 0,7856 (Lower Bound) sampai dengan 9,2174 (Upper Bound) pada tingkat kepercayaan 95%. Sedangkan untuk nilai rata-rata dari media Ular tangga pintar dan tanpa perlakuan tidak ada perbedaan atau sama karena negatif, tetapi menurut data yang ada lebih bagus media ular tangga pintar dari pada tanpa perlakuan. Sementara itu, perbedaan rata-rata media berkisar -9,2174 (Lower Bound) sampai dengan -7856 (Upper Bound) pada tingkat kepercayaan 95%.

#### **D. Interpretasi dan Pembahasan**

Berdasarkan hasil analisa data tentang media pembelajaran tangga pintar siswa kelas 1A MI Ma'arif Polorejo tahun pelajaran 2019/2020. Media pembelajaran dalam kategori sedang sebanyak 24 siswa (96%), dalam kategori rendah sebanyak 1 siswa (4%). Jadi dapat disimpulkan media pembelajaran tangga pintar adalah dalam kategori sedang yaitu 24 siswa (96%) dari 25 siswa.

Berdasarkan hasil analisa data tentang media pembelajaran ular tangga pintar siswa kelas 1B MI Ma'arif Polorejo tahun pelajaran 2019/2020. Media pembelajaran dalam kategori sedang sebanyak 25 siswa (96,2%), dan dalam kategori rendah sebanyak 1 siswa (3,8%). Jadi dapat disimpulkan media

pembelajaran ular tangga pintar adalah dalam kategori sedang yaitu 25 siswa (96,2%) dari 26 siswa.

Berdasarkan hasil analisa data Motivasi Belajar siswa kelas 1C MI Ma'arif Polorejo tahun pelajaran 2019/2020. Motivasi belajar siswa dalam kategori sedang dengan kategori sedang sebanyak 21 siswa (91,3%), dan dalam kategori rendah sebanyak 2 siswa (8,7%). Jadi dapat disimpulkan Motivasi belajar siswa adalah dalam kategori sedang yaitu 21 siswa (91,3%) dari 23 siswa.

Berdasarkan hasil perhitungan uji One way Anova dapat diketahui bahwa, uji Anova diketahui nilai sig sebesar 0,00, kurang dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa rata-rata dari ketiga hasil angket tersebut berbeda. Sedangkan perbedaanya dapat dilihat pada tabel Post Hoc Test pada lampiran 8 yang hasilnya dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata dari Media Tangga Pintar yang lebih bagus dari pada media Ular Tangga pintar dilihat pada kolom Mean Difference yaitu dengan rata-rata 5,00154. Sedangkan media Ular tangga pintar dan tanpa perlakuan tidak ada perbedaan atau bisa dikatakan sama karena hasilnya negatif yaitu dengan rata-rata -5,00154. Tetapi dari data yang ada media ular tangga pintar lebih bagus dari pada tanpa perlakuan.

Menurut hasil pengamatan peneliti, penggunaan media pembelajaran ular tangga pintar bisa menimbulkan semangat belajar siswa, karena di dalam media ular tangga pintar, siswa tidak merasa jenuh karena hanya mendapatkan materi saja. Dalam penggunaan media ular tangga pintar siswa dapat bermain sambil berhitung. Jika siswa tidak dapat menghitung siswa tidak dapat melanjutkan permainannya. Tidak jauh berbeda dengan media pembelajaran tangga pintar, media tangga pintar lebih bagus dari pada media ular tangga pintar karena media tangga pintar dapat membantu menumbuhkan semangat belajar siswa, yang biasanya hanya menggunakan jari atau kertas untuk menghitung. Dengan adanya media pembelajaran tangga pintar, siswa mudah untuk menghitung karena hanya menggunakan stik yang di tancapkan di tangganya saja, jika naik tangga maka di tambah dan jika turun tangga maka dikurang. Media pembelajaran tangga pintar juga dilengkapi dengan

gambar dan warna-warna yang dapat menarik perhatian siswa, cara penggunaannya lebih mudah daripada ular tangga pintar. Jadi kedua media tersebut dapat menumbuhkan semangat belajar siswa untuk belajar berhitung sambil bermain. Berbeda dengan yang tidak menggunakan media pembelajaran yang berakibat siswa akan merasa jenuh dan tidak semangat dalam mengikuti proses belajar mengajar di kelas karena hanya mendapatkan materi saja.

Media pembelajaran tangga pintar dan ular tangga pintar pada mata pelajaran matematika menurut peneliti bisa digunakan atau diberikan kepada siswa saat proses belajar mengajar dimulai karena media tersebut dapat membantu siswa dalam mempelajari materi penjumlahan dan pengurangan. Media tangga pintar salah satu usaha dalam meningkatkan motivasi intrinsik karena dalam kegiatan tangga pintar itu ada pemberian skor yang ketika siswanya itu berhasil bisa mengecek sendiri. Media pembelajaran tangga pintar juga sangat penting karena dapat menyadarkan kedudukan pada awal belajar. Karena siswanya lebih berkonsentrasi karena adanya sebuah media pembelajaran atau alat peraga. Dan kedua media pembelajaran tersebut dapat menumbuhkan suasana kelas yang berbeda dan dapat memotivasi siswa untuk belajar matematika.

Dari hasil wawancara dengan beberapa siswa kelas 1 di MI Ma'arif Polorejo, ada beberapa siswa yang mengatakan bahwa pelajaran matematika itu sulit di pelajari. Siswa banyak yang tidak belajar jika mereka tidak mendapatkan dorongan motivasi ekstrinsik dari guru dan orang tuanya untuk belajar. Dalam kegiatan tangga pintar dan ular tangga pintar guru dapat mempengaruhi motivasi ekstrinsik, guru dapat lebih leluasa untuk meningkatkan motivasi belajar siswa karena di dalam kegiatan tersebut guru memberikan contoh dan siswanya akan mengikutinya.

Jadi, dengan demikian dapat disimpulkan bahwa berdasarkan hasil perhitungan diatas, menunjukkan media pembelajaran tangga pintar dan ular tangga pintar berpengaruh secara signifikan terhadap motivasi belajar siswa. Kedua media pembelajaran tersebut dapat membantu siswa dalam

meningkatkan motivasi siswa dalam proses belajar mengajar dikelas dan menumbuhkan suasana kelas yang berbeda.





## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Dari uraian deskripsi data serta analisis data dalam penelitian ini dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran tangga pintar terhadap motivasi belajar siswa kelas 1A MI Ma'arif Polorejo Ponorogo tahun pelajaran 2019/2020 yaitu dalam kategori sedang sebanyak 24 siswa (96%), dalam kategori rendah sebanyak 1 siswa (4%).
2. Terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran ular tangga pintar terhadap motivasi belajar siswa kelas 1B MI Ma'arif Polorejo Ponorogo tahun pelajaran 2019/2020 yaitu dalam kategori sedang sebanyak 25 siswa (96,2%), dan dalam kategori rendah sebanyak 1 siswa (3,8%).
3. Terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran tangga pintar dan ular tangga pintar terhadap motivasi belajar siswa kelas 1 MI Ma'arif Polorejo Ponorogo tahun 2019/2020 yaitu nilai rata-rata dari media tangga pintar yang lebih bagus dari pada media ular tangga pintar dilihat pada kolom Mean Difference yaitu dengan rata-rata 5,00154. Sedangkan media Ular tangga pintar dan tanpa perlakuan tidak ada perbedaan atau bisa dikatakan sama karena hasilnya negatif yaitu dengan rata-rata - 5,00154. Tetapi dari data yang ada media ular tangga pintar lebih bagus dari pada tanpa perlakuan.

#### **B. Saran**

Beberapa saran yang dapat diajukan berdasarkan penelitian ini di antaranya adalah berikut :

1. Bagi Guru

Diharapkan guru untuk dapat memilih dan menggunakan media pembelajaran yang baik dan kreatif untuk siswa dan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa.

2. Bagi Orang Tua

Bagi orang tua siswa diharapkan orang tua untuk dapat mengarahkan dan memilih motivasi yang baik untuk anaknya dengan baik dan benar.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya, hasil penelitian ini bisa digunakan sebagai bahan perbandingan dan referensi untuk penelitian, dan sebagai bahan pertimbangan untuk lebih memperdalam penelitian selanjutnya.



## DAFTAR PUSTAKA

- Andita Dessy. *Statistika Parametrik Terapan untuk Penelitian Kuantitatif*. Yogyakarta : STAIN Po Press.
- Aniq, Ian Bagus, Terapan Media Permainan Ular Tangga Pintar Dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar, Vol. 3 No. 2, 2013, hal 33.
- Arsyad Azhar. *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada, 2015.
- Bahri Syaiful. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta : Rineka Cipta, 2011.
- Basyiruddin Usman, Asnawir. *Media Pembelajaran*. Jakarta Selatan : Ciputat Pers, 2002. Daryanto, *Media Pembelajaran*. Yogyakarta : Gava Media. 2010.
- Beni Ahmad , Afifuddin. *Metodologi Penelitian Kualitatif* . Bandung : CV Pustaka setia, 2018.
- Darmawan Deni. *Metode Penelitian Kuantitatif* . Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2013.
- Darmawan Deni. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2013.
- Fathurrohman Muhammad. Sulistyorini *Belajar & Pembelajaran*. Yogyakarta : Teras, 2012.
- Hadi Sutrisno. *Statistik*. Yogyakarta : Andi Offset, 1997.
- Hamalik Oemar. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta : PT Bumi Aksara, 2016.
- Haqiqi Abdurrahman. Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk layanan Bimbingan dan Konseling bagi siswa kelas VII, *Jurnal Riset Mahasiswa Bimbingan dan Konseling*, Vol. 3 No. 6, 2017.
- Margono. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta : PT Rineka Cipta, 1997.
- Muri Yusuf. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif & Penelitian Gabungan*. Jakarta : PT Fajar Interpretama Mandiri, 2014.

- Neolaka Amos. *Metode Penelitian dan Statistik*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya Offset, 2014. Sukadi. *Metode Penelitian Pendidikan*. Jakarta : PT Bumi Aksara, 2009.
- Nur Amiroh. "Efektivitas Teknik Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Prancis siswa Kelas XI SMAN 3 Purworejo". (Skripsi 2013)
- Prasetyo Bambang, Lina Miftahul. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: PT Raja grafindo Persada, 2012.
- Salam Nurfadillah dkk. Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga pada Materi sistem saraf. *Jurnal Al-Ahya*. Vol. 1 No.1. 2019.
- Sanjaya Wina. *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta : Kencana, 2012.
- Sardiman. *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta : Rajawali Pers, 2009.
- Sarwono Jonathan. *Metode Penelitian Kuantitatif & Kualitatif*. Yogyakarta : Graha Ilmu, 2006.
- Septiarti Yunita. Skripsi. "Pengembangan Alat Permainan Edukatif Ular Tangga Tema Hewan Di Lingkungan Sekitar Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Untuk Siswa Kelas II SD Negeri Sinduadi Barat, Sleman" (Yogyakarta : Universitas Negeri Yogyakarta).
- Siregar Eveline. Hartini Nara. *Teori Belajar & Pembelajaran*. Bogor : Ghalia Indonesia, 2015.
- Siregar Sofiyan. *Statistik Piarametik untuk Penelitian Parametik*. Jakarta : Bumi Aksara, 2014.
- Siregar Syofian. *Statistik Parametrik untuk Penelitian Kuantitatif Dilengkapi dengan perhitungan Manual dan Aplikasi SPSS Versi 17*. Jakarta : PT Bumi Aksara, 2017.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung : Alfabeta, 2013.

- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, kualitatif, dan R & D*. Bandung : Alfabeta, 2016.
- Sugiyono. *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung : Cv Alfabeta, 2002.
- Sundayana Rostina. *Media dan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika*. Bandung : ALFABETA, 2015.
- Supardi. *Aplikasi Statistika Dalam Penelitian Konsep Statistika Yang Lebih Komprehensif*. Jakarta Selatan : Change Publication, 2013.
- Suryono Hassan. *Metode Analisis Statistik*. Yogyakarta : Ombak, 2014.
- Susanto Ahmad. *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta : PT Fajar Interpratama Mandiri, 2013.
- Syaodih Nana. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya Offset, 2010.
- Wulandari Diah. “*Pengaruh Lingkungan Keluarga dan Minat belajar terhadap prestasi belajar Matematika siswa kelas III Di SDN 1 Nglandung Geger Madiun Tahun Pelajaran 2016/2017*”, (Ponorogo : Institut Agama Islam Negeri Ponorogo).
- Yuli Vera, Muslimah. Pengembangan Media Pembelajaran Tangga Pintar Materi penjumlahan dan pengurangan kelas 1 sekolah dasar. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*. Vol.11 No.1. 2018.
- Zarkasyi Wahyudin, Karunia Eka, dkk. *Penelitian Pendidikan Matematika*. Bandung : PT Refika Aditama, 2017.