

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *BIG SNAKE AND LADDERS GAMES* PADA MATERI BILANGAN BULAT SISWA KELAS VII SMP NEGERI 1 PALOPO**

*Skripsi*

*Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) Pada Progran Studi Tadris Matematika Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo*



**Diajukan Oleh**

**SITI AMINAH**

16 0204 0105

**IAIN PALOPO**

**PROGRAM STUDI TADRIS MATEMATIKA  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALOPO  
2021**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *BIG SNAKE AND LADDERS GAMES* PADA MATERI BILANGAN BULAT SISWA KELAS VII SMP NEGERI 1 PALOPO**

*Skripsi*

*Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) Pada Progran Studi Tadris Matematika Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo*



**Diajukan Oleh**

**SITI AMINAH**  
16 0204 0105

**IAIN PALOPO**

**Pembimbing:**

1. **Muhammad Hajarul Aswad, A,M.Si**
2. **Sumardin Raupu, S.Pd., M.Pd**

**PROGRAM STUDI TADRIS MATEMATIKA  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALOPO  
2021**

## HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Siti Aminah  
NIM : 16 0204 0105  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Program Studi : Tadris Matematika

menyatakan dengan sebenarnya bahwa:

1. Skripsi ini merupakan hasil karya saya sendiri, bukan plagiasi atau duplikasi dari tulisan/karya orang lain yang saya akui sebagai tulisan atau pikiran saya sendiri,
2. Seluruh bagian dari skripsi ini adalah karya saya sendiri selain kutipan yang ditunjukkan sumbernya. Segala kekeliruan dan atau kesalahan yang ada di dalamnya adalah tanggungjawab saya.

Bilamana di kemudian hari pernyataan ini tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi administratif atas perbuatan tersebut dan gelar akademik yang saya peroleh karenanya dibatalkan.

Demikian pernyataan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

**IAIN PALOPO** Palopo, 12 Maret 2021

Yang membuat pernyataan,



**SITI AMINAH**  
16 0204 0105

## HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi berjudul Pengembangan Media Pembelajaran *Big Snake And Ladders Games* Pada Materi Bilangan Bulat Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Palopo yang ditulis oleh Siti Aminah Nomor Induk Mahasiswa (NIM) 16 0204 0105, mahasiswa Program Studi Tadris Matematika Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo, yang dimunaqasyakan pada hari Jum'at, 12 Maret 2021 M bertepatan dengan 28 Rajab 1442 H telah diperbaiki sesuai catatan dan permintaan Tim Penguji, dan diterima sebagai syarat meraih gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

Palopo, 12 Maret 2021 M  
28 Rajab 1442 H

### TIM PENGUJI

- |  |               |         |
|--|---------------|---------|
| 1. Muhammad Hajarul Aswad A, M.Si.     | Ketua Sidang  | (.....) |
| 2. Nur Rahmah, S.Pd.I., M.Pd.          | Penguji I     | (.....) |
| 3. Siti Zuhaerah Thalbah, S.Pd., M.Pd. | Penguji II    | (.....) |
| 4. Muhammad Hajarul Aswad A, M.Si.     | Pembimbing I  | (.....) |
| 5. Sumardin Raupu, S.Pd., M.Pd.        | Pembimbing II | (.....) |

### Mengetahui:

a.n Rektor IAIN Palopo  
Dekan Fakultas Tarbiyah  
dan Ilmu Keguruan



Dr. Nurdin Kaso, M.Pd.  
NIP. 19681231 199903 1 014

Ketua Program Studi  
Tadris Matematika



Muhammad Hajarul Aswad A, M.Si.  
NIP. 19821103 201101 1 004

## PRAKATA

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى أَشْرَفِ الْأَنْبِيَاءِ وَالْمُرْسَلِينَ وَعَلَى آلِهِ وَصَحْبِهِ

أَجْمَعِينَ. أَمَّا بَعْدُ

Alhamdulillah, puji syukur atas kehadiran Allah Swt. yang telah menganugerahkan rahmat, hidayah serta kekuatan lahir dan batin, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Big Snake And Ladders Games* Pada Materi Bilangan Bulat Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Palopo” dapat diselesaikan walaupun dalam bentuk yang sangat sederhana.

Salawat dan salam kepada Nabi Muhammad Saw. Kepada para keluarga, sahabat dan pengikut-pengikutnya. Skripsi ini disusun sebagai syarat yang harus diselesaikan, guna memperoleh gelar sarjana pendidikan dalam bidang pendidikan matematika pada Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo. Penulisan skripsi ini dapat terselesaikan berkat bantuan, bimbingan serta dorongan dari banyak pihak walaupun penulisan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang tak terhingga dengan penuh ketulusan hati dan keikhlasan kepada kedua orang tuaku ( ayahanda tercinta Angkong dan Ibunda tercinta Andi Tenri Sa’na) yang telah mendoakan, mengasuh dan mendidiku dengan penuh kasih sayang sejak kecil hingga sekarang, serta kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Abdul Pirol, M.Ag. selaku Rektor IAIN Palopo, beserta Bapak Wakil Rektor I, II, dan III IAIN Palopo.
2. Bapak Dr. Nurdin Kaso, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Palopo beserta Bapak/Ibu Wakil Dekan I, II, dan III Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Palopo.
3. Bapak Muh. Hajarul Aswad A, S.Pd., M.Si. selaku Ketua Program Studi Tadris Matematika di IAIN Palopo sekaligus penasehat akademik dan pembimbing 1 yang telah membantu membimbing dan mengarahkan dalam penyelesaian skripsi. Ibu Nilam Permatasari Munir, S.Pd, M.Pd selaku sekretaris Program Studi Tadris Matematika di IAIN Palopo.
4. Bapak Sumardin Raupu, S.Pd., M.Pd. selaku pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, masukan dan mengarahkan dalam rangka penyelesaian skripsi.
5. Ibu Nur Rahmah, S.Pd.I., M.Pd dan Ibu Siti zuhaerah Thalhah, S.Pd., M.Pd. Selaku penguji I dan penguji II yang telah memberikan arahan untuk menyelesaikan skripsi ini.
6. Seluruh Dosen beserta seluruh staf pegawai IAIN Palopo yang telah mendidik penulis selama berada di IAIN Palopo dan memberikan bantuan dalam penyusunan skripsi ini.
7. Bapak H. Madehang, S.Ag., M.Pd. selaku Kepala Unit Perpustakaan beserta Karyawan dan Karyawati dalam ruang lingkup IAIN Palopo, yang telah banyak

membantu, khususnya dalam mengumpulkan literatur yang berkaitan dengan pembahasan skripsi ini.

8. Bapak Suriadi Rahmat, S.Ag., M.Pd.I. selaku kepala Sekolah SMP Negeri 1 Palopo, beserta Staf, yang telah memberikan izin dan bantuan dalam melakukan penelitian.
9. Ibu Herlina SP, S.Pd., M.Pd selaku guru mata pelajaran matematika di SMP Negeri 1 Palopo, yang telah membantu penulis dalam proses penyelesaian penelitian ini.
10. Teman terbaik, dan terkhusus sahabat hati (Muh. Iksan, Dian Utari, Dewi Yuniarti Bayu, Armila, Afrisal dan Devy Fidyawati) yang selalu memberikan semangat dan selalu ada saat penulis membutuhkan bantuan dalam menyelesaikan skripsi ini.
11. Kepada semua teman seperjuangan, mahasiswa Program Studi Tadris Matematika IAIN Palopo angkatan 2016, yang selama ini membantu dan selalu memberikan saran dalam penyusunan skripsi ini.

Mudah-mudahan bernilai ibadah dan mendapatkan pahala dari Allah swt. Amin.

Palopo, 12 Maret 2021

**IAIN PALOPO**

Penulis

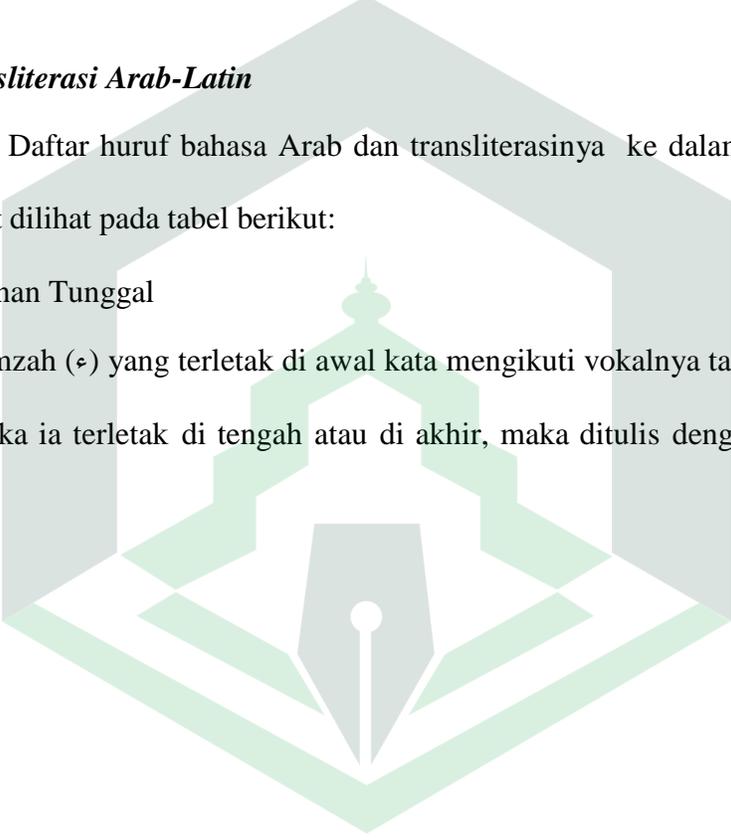
## PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN

### A. *Transliterasi Arab-Latin*

Daftar huruf bahasa Arab dan transliterasinya ke dalam huruf Latin dapat dilihat pada tabel berikut:

#### 1. Konsonan Tunggal

Hamzah (ء) yang terletak di awal kata mengikuti vokalnya tanpa diberi tanda apa pun. Jika ia terletak di tengah atau di akhir, maka ditulis dengan tanda (')



**IAIN PALOPO**

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ا ب ت ث	(Alif) (Ba) (Ta) (Tsa)	Tidak dilambangkan b t ś	Tidak dilambangkan Be T Es (dengan titik diatas)
ج ح خ د	(Jim) (Ha) (Kha) (Dal)	J h kh d	Je Ha (dengan titik dibawah) Ka dan ha De
ذ ر ز س ش ص ض ط ظ ع غ ف ق ك ل	(Dzal) (Ra) (Zay) (Sin) (Syin) (Shad) (Dhad) (Tha) (Dzha) (Ayn) (Gain) (Fa) (Qaf) (Kaf) (Lam)	ẓ r z s sy ş đ ţ z , g f q k l	Zet (dengan titik diatas) Er Zet Es Es dan ye Es (dengan titik dibawah) De (dengan titik dibawah) Te (dengan titik dibawah) Zet (dengan titik dibawah) Apostrof terbalik Ge Ef Qi Ka El

م	(Mim)	m	Em
ن	(Nun)	n	En
و	(waw)	w	We
ها	(Ha)	h	Ha
ء	(Hamzah)	‘	Apostrof
ي	(ya)	Y	Ye

## 2. Vokal

Vokal bahasa Arab, seperti vokal bahasa Indonesia, terdiri atas vokal tunggal atau monoftong dan vokal rangkap atau diftong.

Vokal tunggal bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harakat, transliterasinya sebagai berikut:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
اَ	<i>fathah</i>	a	a
اِ	<i>kasrah</i>	i	i
اُ	<i>ḍammah</i>	u	u

Vokal rangkap bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harakat dan huruf, transliterasinya berupa gabungan huruf, yaitu:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
اَيَّ	<i>fathah dan yā'</i>	ai	a dan i
اَوَّ	<i>fathah dan wau</i>	au	a dan u

Contoh:

كَيْفَ  
هَوَّلَ

: *kaifa*

: *haula*

### 3. Maddah

*Maddah* atau vokal panjang yang lambangnya berupa harakat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda, yaitu:

Harakat dan Huruf	Nama	Huruf dan Tanda	Nama
أَ ...   آ ...	<i>fathah</i> dan <i>alif</i> atau <i>yā'</i>	ā	a dan garis di atas
إِ	<i>kasrah</i> dan <i>yā'</i>	ī	i dan garis di atas
أُ	<i>ḍammah</i> dan <i>wau</i>	ū	u dan garis di atas

مَاتَ

: *māta*

رَمَى

: *rāmā*

قِيلَ

: *qīla*

يَمُوتُ

: *yamūtu*

### 4. *Tā marbūtah*

Transliterasi untuk *tā' marbūtah* ada dua, yaitu *tā' marbūtah* yang hidup atau mendapat harakat *fathah*, *kasrah*, dan *ḍammah*, transliterasinya adalah [t]. sedangkan *tā' marbūtah* yang mati atau mendapat harakat sukun, transliterasinya adalah [h].

Kalau pada kata yang berakhir dengan *tā' marbūtah* diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang *al-* serta bacaan kedua kata itu terpisah, maka *tā' marbūtah* itu ditransliterasikan dengan ha [h].

Contoh:

رَوْضَةُ الْأَطْفَالِ	: raudah al-atfāl
الْمَدِينَةُ الْفَاضِلَةُ	: al-madīnah al-fādilah
الْحِكْمَةُ	: al-hikmah

### 5. Syaddah (*Tasydīd*)

Syaddah atau *tasydīd* yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda *tasydīd* (ّ), dalam transliterasi ini dilambangkan dengan perulangan huruf (konsonan ganda) yang diberi tanda *syaddah*.

Contoh:

رَبَّنَا	: rabbanā
نَجِّينَا	: najjainā
الْحَقُّ	: al-haqq
نُعْمٌ	: nu'ima
عَدُوٌّ	: 'aduwwun

Jika huruf ع ber-*tasydid* di akhir sebuah kata dan didahului oleh huruf *kasrah* (ِ), maka ia ditransliterasi seperti huruf *maddah* menjadi ī.

Contoh:

عَلِيٌّ	: 'Alī (bukan 'Aliyy atau A'ly)
عَرَبِيٌّ	: 'Arabī (bukan A'rabiyy atau 'Arabiyy)

### 6. Kata Sandang

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf *alif lam ma'rifah* (ال). Dalam pedoman transliterasi ini, kata sandang ditransliterasi seperti biasa, al-, baik ketika ia diikuti oleh huruf *syamsiyah* maupun huruf *qamariyah*. Kata sandang tidak mengikuti bunyi huruf langsung yang mengikutinya. Kata sandang ditulis terpisah dari kata yang mengikutinya dan dihubungkan dengan garis mendatar (-).

Contoh:

الشَّمْسُ	: <i>al-syamsu</i> (bukan <i>asy-syamsu</i> )
الزَّلْزَلَةُ	: <i>al-zalzalāh</i> (bukan <i>az-zalzalāh</i> )
الْفَلْسَفَةُ	: <i>al-falsafah</i>
الْبِلَادُ	: <i>al-bilādu</i>

### 7. Hamzah

Aturan transliterasi huruf hamzah menjadi apostrof (') hanya berlaku bagi hamzah yang terletak di tengah dan akhir kata. Namun, bila hamzah terletak di awal kata, ia tidak dilambangkan, karena dalam tulisan Arab ia berupa alif.

## IAIN PALOPO

Contoh:

تَأْمُرُونَ	: <i>ta'murūna</i>
النَّوْعُ	: <i>al-nau'</i>
شَيْءٌ	: <i>syai'un</i>
أُمْرٌ	

: *umirtu*

## 8. Penulisan Kata Arab yang Lazim Digunakan dalam Bahasa Indonesia

Kata, istilah atau kalimat Arab yang ditransliterasi adalah kata, istilah atau kalimat yang belum dibakukan dalam bahasa Indonesia. Kata, istilah atau kalimat yang sudah lazim dan menjadi bagian dari perbendaharaan bahasa Indonesia, atau sering ditulis dalam tulisan bahasa Indonesia, atau lazim digunakan dalam dunia akademik tertentu, tidak lagi ditulis menurut cara transliterasi di atas. Misalnya, kata al-Qur'an (dari *al-Qur'ān*), alhamdulillah, dan munaqasyah. Namun, bila kata-kata tersebut menjadi bagian dari satu rangkaian teks Arab, maka harus ditransliterasi secara utuh. Contoh:

*Syarh al-Arba'īn al-Nawāwī*

*Risālah fi Ri'āyah al-Maslahah*

## 9. *Lafz al-Jalālah*

Kata “Allah” yang didahului partikel seperti huruf jarr dan huruf lainnya atau berkedudukan sebagai *mudāfilaih* (frasa nominal), ditransliterasi tanpa huruf hamzah.

Contoh:

دِينُ اللَّهِ

*dīnullāh*

بِاللَّهِ

*billāh*

Adapun *tā' marbūtah* di akhir kata yang disandarkan kepada *lafz al-jalālah*,

diteransliterasi dengan huruf [t]. Contoh:

هُم فِي رَحْمَةِ اللَّهِ  
*hum fī rahmatillāh*

## 10. Huruf Kapital

Walau sistem tulisan Arab tidak mengenal huruf kapital (*All Caps*), dalam transliterasinya huruf-huruf tersebut dikenai ketentuan tentang penggunaan huruf kapital berdasarkan pedoman ejaan Bahasa Indonesia yang berlaku (EYD). Huruf kapital, misalnya, digunakan untuk menuliskan huruf awal nama diri (orang, tempat, bulan) dan huruf pertama pada permulaan kalimat. Bila nama diri didahului oleh kata sandang (al-), maka yang ditulis dengan huruf kapital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya. Jika terletak pada awal kalimat, maka huruf A dari kata sandang tersebut menggunakan huruf kapital (al-). Ketentuan yang sama juga berlaku untuk huruf awal dari judul referensi yang didahului oleh kata sandang al-, baik ketika ia ditulis dalam teks maupun dalam catatan rujukan (CK, DP, CDK, dan DR). Contoh:

*Wa mā Muhammadun illā rasūl*

*Inna awwala baitin wudi'a linnāsi lallazī bi Bakkata mubārakan*

*Syahru Ramadān al-lazī unzila fīhi al-Qurān*

*Nasīr al-Dīn al-Tūsī Nasr Hāmid Abū Zayd Al-Tūfī*

*Al-Maslahah fī al-Tasyrī' al-Islāmī*

Jika nama resmi seseorang menggunakan kata Ibnu (anak dari) dan Abū (bapak dari) sebagai nama kedua terakhirnya, maka kedua nama terakhir itu harus disebutkan sebagai nama akhir dalam daftar pustaka atau daftar referensi. Contoh:

Abū al-Walīd Muhammad ibn Rusyd, ditulis menjadi: Ibnu Rusyd, Abū al-Walīd Muhammad (bukan: Rusyd, Abū al-Walīd Muhammad Ibnu)

### **B. Daftar Singkatan**

Beberapa singkatan yang dibakukan adalah:

SWT.	= Subhanahu Wa Ta'ala
SAW.	= Sallallahu 'Alaihi Wasallam
AS	= 'Alaihi Al-Salam
H	= Hijrah
M	= Masehi
SM	= Sebelum Maseh
l	= Lahir Tahun (untuk orang yang masih hidup saja)
W	= Wafat Tahun
QS .../...: 4	= QS al-Baqarah/2: 4 atau QS Ali 'Imran/3: 4
HR	= Hadis Riwayat



**IAIN PALOPO**

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN SAMPUL</b> .....	<b>i</b>
<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>PRAKATA</b> .....	<b>iv</b>
<b>PEDOMAN TRANSLITE ARAB-LATIN</b> .....	<b>v</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>vi</b>
<b>DAFTAR AYAT</b> .....	<b>vii</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>viii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>ix</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>x</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>xi</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	9
C. Tujuan Pengembangan.....	9
D. Manfaat Pengembangan.....	9
E. Spesifikasi Produk yang Diharapkan.....	10
F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan.....	11
<b>BAB II KAJIAN TEORI</b> .....	<b>12</b>
A. Penelitian Terdahulu yang Relevan.....	12
B. Kajian Pustaka.....	16
C. Kerangka Pikir.....	30
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b> .....	<b>32</b>
A. Jenis Penelitian.....	32
B. Lokasi dan Waktu Penelitian.....	33
C. Subjek dan Objek Penelitian.....	33
D. Prosedur Pengembangan.....	33
1. Tahap <i>Analysis</i> (Analisis).....	34
2. Tahap <i>Design</i> (Perancangan).....	34
3. Tahap <i>Development</i> (Pengembangan).....	35
E. Teknik Pengumpulan Data.....	36
F. Teknik Analisis Data.....	36
<b>BAB VI HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b> .....	<b>39</b>
A. Hasil penelitian.....	39
B. Pembahasan Hasil Peneliti.....	55

<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>59</b>
A. Simpulan .....	59
B. Implikasi .....	60
C. Saran .....	60
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>61</b>



**IAIN PALOPO**

## DAFTAR KUTIPAN AYAT

Kutipan Ayat 1 Q.S Yusuf : 87 .....	1
Kutipan Ayat 10 Q.S. Al-Balad : 90 .....	7



**IAIN PALOPO**

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Persamaan dan perbedaan penelitian terdahulu yang relevan .....	11
Tabel 3.1	Pengkategorian validasi.....	31
Tabel 4.1	Waktu pelaksanaan penelitian pengembangan.....	34
Tabel 4.2	Hasil validasi ahli materi.....	40
Tabel 4.3	Hasil validasi ahli media .....	42
Tabel 4.4	Hasil validasi guru mata pelajaran matematika.....	44



**IAIN PALOPO**

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Garis Bilangan Bulat .....	28
Gambar 2.2	Garis Bilangan Penjumlahan .....	29
Gambar 2.3	Kerangka Pikir .....	31
Gambar 4.1	Media <i>big snake and ladders games</i> .....	44
Gambar 4.2	Kerangka Dadu .....	45
Gambar 4.3	Dadu .....	45
Gambar 4.4	Kartu Soal Bagian Dalam .....	46
Gambar 4.5	Kartu Soal Bagian Depan .....	46
Gambar 4.6	Kartu Jawaban .....	47
Gambar 4.7	Kartu Bonus .....	47
Gambar 4.8	Kartu Tata Cara <i>Big Snake And Ladders Games</i> .....	47
Gambar 4.9	Media <i>Big Snake And Ladders Games</i> Yang Telah Dicitak .....	48



**IAIN PALOPO**

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Media <i>Big Snake And Ladders Games</i> .....	54
Lampiran 2	Lembar Angket Validitas .....	59
Lampiran 3	Lembar Nota Dinas.....	69
Lampiran 4	Persuratan .....	71
Lampiran 5	Daftar Riwayat Hidup.....	74



**IAIN PALOPO**

## ABSTRAK

**Siti Aminah. 2021.** “*Pengembangan Media Pembelajaran Big Snake and Ladders Games Pada Materi Bilangan Bulat Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Palopo.* Skripsi Program Studi Tadris Matematika Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan. Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo. Dibimbing oleh Muh.Hajarul Aswad dan Sumardin Raupu.

Skripsi ini membahas tentang pengembangan media pembelajaran *big snake and ladders games* pada materi bilangan bulat siswa kelas VII SMP Negeri 1 Palopo. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tahapan pengembangan media pembelajaran *big snake and ladders games* pada materi bilangan bulat siswa kelas VII SMP Negeri 1 Palopo dan untuk mengetahui validitas media pembelajaran *big snake and ladders games* pada materi bilangan bulat. Jenis penelitian ini adalah *Research and Development (R&D)*. Untuk menghasilkan produk media *big snake and ladders*, peneliti mengacu pada model ADDIE dengan lima langkah pengembangan yaitu *Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation*. Namun pada Penelitian kali ini peneliti hanya melakukan penelitian sampai pada tahap *development*. Penelitian dilakukan di SMP Negeri 1 Palopo dengan subjek penelitian yaitu siswa kelas VII. Tahap *analyze* (analisis) adalah tahap awal yang dilakukan peneliti yaitu menetapkan masalah yang terjadi di sekolah, tahap selanjutnya adalah tahap *design* (perancangan) yaitu peneliti mulai merancang produk *big snake and ladders games* sesuai dengan yang dibutuhkan di sekolah tersebut dan tahap terakhir adalah tahap *development* (pengembangan) yaitu peneliti mulai membuat produk sesuai dengan rancangan yang telah dilakukan sebelumnya. Setelah produk dikembangkan peneliti menyebar angket validasi kepada tim validator untuk mengetahui kelayakan produk yang dikembangkan. Validator terdiri dari validator ahli materi, ahli media dan guru mata pelajaran matematika. Hasil dari validasi ahli materi yang telah dianalisis didapatkan persentase (85%), hasil dari validasi ahli media didapatkan persentase (92,8 %) dan hasil dari validasi guru mata pelajaran matematika didapatkan persentase (89,5%). Dari hasil tim validator berada pada kategori sangat valid. Berdasarkan hasil tersebut disimpulkan bahwa media pembelajaran *big snake and ladders games* pada materi bilangan bulat siswa kelas VII SMP Negeri 1 Palopo memenuhi kriteria kevalidan dengan kategori sangat valid dan produk sudah siap untuk di uji cobakan.

**Kata Kunci:** *Media Pembelajaran, Big Snake And Ladders Games, Bilangan Bulat.*

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pendidikan mempunyai peranan penting bagi kehidupan manusia yang berguna dalam mencapai kehidupan yang optimal di era modern. Adanya pendidikan manusia dapat menguasai segala bidang ilmu pengetahuan serta teknologi. Pada hakikatnya pendidikan adalah upaya yang dilakukan oleh seseorang atau kelompok secara sadar dalam memperoleh suatu tujuan yang akan dicapai untuk menciptakan perubahan menuju ke arah lebih baik.

Pada hakikatnya pendidikan adalah upaya yang dilakukan oleh seseorang atau kelompok secara sadar dalam memperoleh suatu tujuan yang akan dicapai untuk menciptakan perubahan menuju ke arah lebih baik. Di samping itu, Pendidikan merupakan hal yang penting karena akan menghasilkan pengetahuan, dan menjadikan pengalaman, sehingga akan terwujud dalam diri seseorang bekal atau modal untuk menjalani kehidupan sehingga dengan adanya pendidikan maka akan terjadi suatu interaksi belajar antar guru dan siswa yang memerlukan proses pengajaran yang mampu membuat perubahan secara sistematis dan terarah. Firman Allah dalam Q.S. Yusuf/12: 87 berikut :

يَبْنَئِ أَذْهَبُوا فَتَحَسَّسُوا مِنْ يُوسُفَ وَأَخِيهِ وَلَا تَأْتِيءُ سِوَا مِنْ رَّوْحِ اللَّهِ إِنَّهُ لَا يَأْتِيءُ سِوَا مِنْ رَّوْحِ

اللَّهِ إِلَّا الْقَوْمُ الْكَافِرُونَ

Terjemahnya :

“Hai anak-anakku, pergilah kamu, maka carilah berita tentang Yusuf dan saudaranya dan jangan kamu berputus asa dari rahmat Allah. Sesungguhnya tiada berputus asa dari rahmat Allah, melainkan kaum yang kafir”.<sup>1</sup>

Ayat tersebut menjelaskan bahwa pendidikan itu sangatlah penting bagi semua ummat manusia. Islam sangat menghargai orang-orang yang memiliki ilmu pengetahuan, dan bahkan orang yang berilmu pengetahuan akan ditinggikan derajatnya oleh Allah Swt. Maka dari itu janganlah berputus asa dalam mencari ilmu tetap semangat dalam menuntut ilmu walau sampai ke Negeri *China*.

Pendidikan adalah yang terpenting dalam kehidupan seseorang, pendidikan berfungsi untuk mengembangkan kemampuan untuk membentuk perilaku dan kepribadian setiap individu siswa agar menjadi manusia beriman dan taqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, berilmu, memiliki keterampilan, dan berakal.<sup>2</sup> Pendidikan membuat manusia berusaha mengembangkan dirinya sehingga mampu menghadapi setiap perubahan yang terjadi akibat adanya kemajuan ilmu

<sup>1</sup> Departemen Agama RI Al-Hikmah, *Al-Qur'an Dan Terjemahnya* (Bandung : CV Penerbit Diponegoro, 2014).

<sup>2</sup> Fiska Komala Sari, Farida Farida, and Muhammad Syazali, “Pengembangan Media Pembelajaran (Modul) Berbantuan Geogebra Pokok Bahasan Turunan,” *Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika* 7, 2016, no. 2.

pengetahuan dan teknologi.<sup>3</sup> Dalam kehidupannya setiap orang pasti menemukan masalah-masalah yang harus dihadapi terutama pada zaman modern ini dimana dunia berkembang dengan sangat cepat. Begitu pula dalam dunia pendidikan, terdapat masalah-masalah yang harus dihadapi salah satunya yaitu lemahnya proses pembelajaran diantaranya pembelajaran matematika.

Pembelajaran matematika sangat penting bagi siswa, sesuai dengan tujuan pembelajaran matematika di jenjang pendidikan dasar dan pendidikan menengah adalah untuk mempersiapkan siswa dalam dunia pendidikan dapat selalu berkembang secara logis, rasional, kritis, cermat, jujur, efisien dan efektif.<sup>4</sup> Matematika adalah struktur dalam proses pembelajaran, terorganisasi, dan berjenjang, artinya terdapat hubungan antara materi satu dengan yang lain.<sup>5</sup> Hal ini memunculkan kesan pelajaran matematika itu sulit dan menakutkan, oleh karena itu perlu adanya upaya untuk meningkatkan pembelajaran matematika sehingga menarik dan menyenangkan bagi siswa.

Peran guru di era yang modern ini untuk mendidik siswa sehingga menjadi manusia yang selalu mengikuti perkembangan zaman tanpa meninggalkan akar budaya itu sangat penting dalam menentukan generasi bangsa ini tentu saja melalui usaha yang

IAIN PALOPO

---

<sup>3</sup> Putra, Rezki Wahyu Yuniana, and Rully Anggraini, "Pengembangan Bahan Ajar Materi Trigonometrik Berbantuan Software IMindMap Pada Siswa SMA," *Al-Jabar*, 2016, no.1.

<sup>4</sup> Muhammad Syazali, "Pengaruh Model Pembelajaran Creative Problem Solving Berbantuan Media Maple 11 Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis," *Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika* 6, 2015, no. 1.

<sup>5</sup> Rubhan Masykur, Nofrizal, and Muhammad Syazali, "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika dengan Mecromedia Flash," *Al-Jabar : Jurnal Pendidikan Matematika* 8, 2017, no 2.

nyata untuk bisa diterapkan dalam pendidikan siswanya.<sup>6</sup> Guru dituntut agar dapat mengembangkan keterampilan dalam membuat media pembelajaran yang akan digunakan nantinya apabila media tersebut belum tersedia di sekolah.<sup>7</sup> Dalam mencapai tujuan pembelajaran yang maksimal yaitu salah satu faktor pendorong seperti adanya sumber belajar yang menarik agar siswa mempunyai motivasi sehingga dapat meningkatkan semangat dalam belajar. Menurut Sardiman dalam Rifki Afandi motivasi belajar menjadi faktor yang berpengaruh dalam menumbuhkan minat dan semangat belajar.<sup>8</sup> Pada proses pembelajaran sering guru menggunakan media yang konvensional dalam belajar, oleh sebab itu siswa mudah merasa mudah bosan dan pasif bahkan tidak memperhatikan. Maka guru harus mempunyai inovatif dan kreatif dalam pengelolaan kelas salah satunya membuat suasana belajar menjadi menyenangkan dengan membuat media pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan sebuah alat atau sarana penunjang yang dapat digunakan dalam menyampaikan informasi agar diterima dengan baik.<sup>9</sup> Penggunaan media yang menarik memberikan dorongan motivasi pada siswa dalam pembelajaran, karena dalam proses pembelajaran siswa harus terlibat langsung atau menjadi pusat

IAIN PALOPO

---

<sup>6</sup> Deni Darmawan, *Teknologi Pembelajaran* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2011).

<sup>7</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, Edisi Revi (Jakarta: Pt Raja Grafindo Persada, 2013).

<sup>8</sup> Rifki Afandi, "Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dan Hasil Belajar IPS Di Sekolah Dasar," *JINoP Jurnal Inovasi Pembelajaran 1.1*, 2015.

<sup>9</sup> Sohibun, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Virtual Class Berbantuan Google Drive," *Tadris : Jurnal Keguruan Dan Ilmu Terbiyah*, 2.2, n.d., 2017.

pembelajaran dalam berbagai bidang mata pelajaran. Pada sistem pendidikan pada saat ini kurikulum yang sudah diperbarui dari yang bermula menggunakan kurikulum KTSP menjadi kurikulum 2013 yang dimana di dalam pembelajaran memudahkan berbagai mata pelajaran dalam beberapa tema. Menggunakan media pembelajaran dapat membangkitkan motivasi minat yang baru, membangkitkan motivasi sehingga dapat meningkatkan semangat dalam belajar.

Pembelajaran yang dilakukan di SMP Negeri 1 Palopo masih menggunakan media yang sederhana dalam menyampaikan mata pelajaran. Dari hasil observasi dan wawancara terhadap siswa SMP Negeri 1 Palopo dan guru matematika di SMP Negeri 1 Palopo ditemukan beberapa permasalahan. Permasalahan pertama menyampaikan bahwa saat belajar matematika merasa bosan karena materinya yang begitu susah dipahami, sehingga mata pelajaran matematika sangat membosankan untuk dipelajari, hal itu disampaikan oleh siswa SMP Negeri 1.<sup>10</sup> Permasalahan kedua menyampaikan bahwa guru berusaha membuat suasana belajar matematika dimana materi yang sifatnya menghitung agar tidak membosankan akan tetapi, terdapat beberapa siswa yang tidak memperhatikan saat guru menyampaikan materi dan ada beberapa siswa yang mengalami kesulitan dalam belajar dan mudah bosan di dalam kelas. Hal itu disampaikan oleh guru matematika SMP Negeri 1 Palopo.<sup>11</sup>

---

<sup>10</sup> Wawancara siswa SMP Negeri 1 Palopo, *motivasi belajar siswa "Palopo,"* Oktober 2019 (Nar : Muh. Fathir r.r, Salsa Maesa, And Aqila Ayudia).

<sup>11</sup> Wawancara Guru SMP Negeri 1 Palopo, *Media Pembelajaran "Palopo,"* Oktober 2019 (Nar : Suarsi dan Harlina hp).

Dari wawancara tersebut guru mengemukakan bahwa dalam melaksanakan proses pembelajaran guru hanya difasilitasi dengan buku cetak sebagai bahan ajar, LCD , serta media berupa alat peraga tangram, namun guru hanya sering menggunakan buku cetak dalam menyampaikan materi. Hal tersebut media yang digunakan belum dapat menarik motivasi siswa untuk menumbuhkan minat dan semangat dalam belajar. Oleh karena itu peneliti ingin membuat media yang dapat membantu siswa untuk memahami materi dengan baik dan tidak merasa bosan. Pembelajaran dapat menggunakan alat peraga maupun model pengajaran yang beranekaragam menyesuaikan dengan konsep yang akan ditanamkan. Salah satu diantaranya adalah dengan bermain.

Media permainan dapat meningkatkan motivasi siswa di dalam kelas penggunaan media yang kreatif dan dengan tampilan yang menarik maka akan meningkatkan motivasi dalam menumbuhkan minat dan semangat belajar. Penggunaan media pembelajaran *big snake and ladders games* merupakan salah satu media yang menarik dan inovatif dalam pembelajaran. Berbagai model dan bentuk ular sudah tersebar luas, hingga pada rana pendidikan hingga *big snake and ladders games* dapat digunaka sebagai media pembelajaran.

Dalam sejarah mengenai *big snake and ladders games* yaitu permaian diciptakan pada abad ke-2 sebelum masehi dengan nama “ *paramapada Sopanam (ledder to salvation)*”. Berkaitan dengan hal tersebut *big snake and ladders games* pada awalnya telah dimainkan di India dan ditemukan oleh guru spiritual agama Hindu, dikenal dengan nama *Moksha Patamu*. *Moksha Patamu* dikaitkan dengan filsafat

Tradisional agama Hindu yakni “*karma dan kama*” yang diartikan sebagai takdir dan keinginan dari kehidupan manusia di dunia.<sup>12</sup> Terkadang takdir diartikan sebagai ketetapan Allah yang berkaitan erat dengan kehendak manusia. Maksudnya, manusia diberi dua jalan pilihan, jalan yang baik dan jalan yang buruk. Firman Allah dalam Q.S. Al-Balad ayat 10 sebagai berikut :

وَهَدَيْنَاهُ السَّبِيلَيْنِ

Terjemahnya :

“ Dan kami telah menunjukan kepadanya dua jalan”.<sup>13</sup>

Konsekuensi dari kedua jalan tersebut adalah takdir Allah yang telah ditetapkannya sebelum manusia itu sendiri diciptakan. Terkadang juga makna takdir berupa ketetapan akhir dari segala sesuatu yang diciptakan oleh Allah.<sup>14</sup>

*Big snake and ladders games* merupakan permainan tradisional yang banyak digemari karena sifatnya yang menyenangkan dari zaman dulu hingga sekarang, *big snake and ladders games* adalah jenis permainan papan untuk anak yang dimainkan oleh dua orang atau lebih secara sederhana, yaitu dengan melempar dadu dan selanjutnya menjalankan pion berdasarkan jumlah hasil lemparan dadu tersebut. Papan permainan ini tidak lepas dari adanya gambar atau foto yang ada di papan permainan

<sup>12</sup> Luqmanul Hakim. *Sejarah Permainan Ular Tangga*. (Bandung : CV Wacana, 2012).

<sup>13</sup> Departemen Agama RI, *Al-Qur'an Dan Terjemahnya* (Solo:Tiga serangkai, 2015).

<sup>14</sup> Fethullah Gullen, Qadar, *Terjemahan Ibnu Ibrahim Ba'adillah*, uqmanul hakim, (Jakarta : Gramedia, 2011).h 4.

*snake and ladders*, seperti gambar ular dan tangga maupun gambar lainnya yang sesuai tema *snake and ladders*. *Big Snake and ladders games* dibagi dalam kotak-kotak kecil, dengan ular dan tangga yang menghubungkan dengan kotak lainnya.

*Big snake and ladders games* ini masuk dalam kategori “board game” atau permainan papan sejenis dengan permainan monopoli, halma, ludo, dan sebagainya. Papan berupa gambar petak-petak yang terdiri dari 10 baris dan 10 kolom dengan nomor 1-100, serta bergambar ular dan tangga.<sup>15</sup> Permainan *big snake and ladders games* ini dapat dimainkan oleh semua jenjang kelas. Guru dapat membuat sendiri permainan ini yang sesuai dengan tujuan. Kelebihan *big snake and ladders* yaitu dapat meningkatkan motivasi siswa serta *big snake and ladders* juga dapat membentuk sikap dan keterampilan yaitu melalui kerjasama setiap kelompok. Maka peneliti mengembangkan sebuah produk yang digunakan dalam proses belajar mengajar dengan tujuan agar meningkatkan motivasi belajar seluruh siswa dalam pembelajaran dan mempermudah guru dalam menyampaikan materi hingga memperoleh hasil belajar yang optimal.

Dari observasi yang peneliti lakukan maka peneliti melakukan penelitian tentang pengembangan media pembelajaran *big snake and ladders games*. Peneliti memilih media *big snake and ladders games* sebab media yang digunakan oleh guru hanya menggunakan berupa buku cetak dan alat peraga yang terbatas. Media *big snake*

---

<sup>15</sup> M.husna, "100+ Permainan Tradisional Indonesia Untu Kreativitas, Ketangkasan dan Keakraban "(yogyakarta:penerbit andi, 2009). h 80.

*and ladders games* ini menjadi media yang menarik bagi siswa dimana siswa akan terjun langsung bermain menepati posisi pion, serta *big snake and ladders games* belum pernah digunakan sebagai media pembelajaran khususnya pada materi bilangan bulat. Maka peneliti mengangkat judul “***Pengembangan Media Pembelajaran Big Snake and Ladders Games Pada Materi Bilangan Bulat Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Palopo***”

### **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana tahapan pengembangan media pembelajaran *big snake and ladders games* pada materi bilangan bulat siswa kelas VII SMP Negeri 1 Palopo?
2. Apakah hasil media pembelajaran *big snake and ladders games* pada materi bilangan bulat memenuhi kategori valid?

### **C. Tujuan Penelitian**

Adapun yang menjadi tujuan dari penelitian pengembangan ini yaitu:

1. Untuk mengetahui tahapan pengembangan media pembelajaran *big snake and ladders games* pada materi bilangan bulat siswa kelas VII SMP Negeri 1 Palopo!
2. Untuk mengetahui validitas media pembelajaran *big snake and ladders games* pada materi bilangan bulat!

### **D. Manfaat Pengembangan**

Adapun manfaat penelitian pengembangan ini yaitu:

## 1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, peneliti ini diharapkan mampu memberikan suatu kajian ilmiah tentang efektivitas pembelajaran matematika dengan menggunakan media pembelajaran *big snake and ladders games* sebagai media pembelajaran matematika yang menjadikan siswa aktif, kreatif dan mampu memotivasi, serta mampu meningkatkan hasil belajar siswa terkhusus pelajaran matematika.

## 2. Manfaat Praktis

- a. Bagi siswa, agar dapat meningkatkan kemampuan dan hasil belajar matematika.
- b. Bagi guru, sebagai solusi dalam mengatasi dan membangkitkan semangat belajar siswa di dalam kelas.
- c. Bagi sekolah, sebagai informasi atau sumbangan dan dapat meningkatkan mutu pembelajaran pada mata pelajaran matematika.
- d. Bagi peneliti, sebagai tambahan wawasan dan pengalaman dalam tahap proses pembinaan diri sebagai calon pendidik.

## E. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang dikembangkan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran *big snake and ladders games* yang akan dikembangkan didesain dengan papan permainan dengan ukuran besar 300 cm x 300 cm dicetak menggunakan bahan *flexi china*, dadu dengan ukuran 27 cm setiap rusuk dibuat menggunakan kertas karton, kartu soal yang di dalamnya terdapat pertanyaan tentang

materi bilangan bulat dan kartu bonus dimana kartu bonus tersebut dapat digunakan saat ingin meminta bantuan kepada teman kelompok dalam menjawab soal.

2. Ruang lingkup materi dalam media ini tersaji materi pembelajaran matematika kelas VII tingkatan SMP/MTs pada semester ganjil tentang materi bilangan bulat.

3. Media pembelajaran *big snake and ladders games* yang dihasilkan dengan ukuran besar dimana siswa yang akan terjun langsung menepati posisi pion.

#### **F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan**

Beberapa asumsi yang mendasari diperlukannya pengembangan media pembelajaran *big snake and ladders games* pada materi bilangan bulat, antara lain:

1. Siswa memiliki pengetahuan dasar tentang permainan ular tangga
2. Siswa telah memahami syarat operasi bilangan bulat

Namun dalam penelitian dan pengemangan produk ini tentunya masih memiliki keterbatasan, berikut ini adalah keterbatasan pada produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran *big snake and ladders games* pada materi bilangan bulat siswa kelas VII SMP Negeri 1 Palopo:

1. Media pembelajaran *big snake and ladders games* masih tergolong sederhana dengan batasan materi pokok pada bilangan bulat
2. Pada proses pengembangan media pembelajaran *big snake and ladders games* hanya sampai pada tahap *Development*, sehingga media pembelajaran *big snake and ladders games* belum diketahui keefektifannya karena belum diimplementasikan dan dievaluasi.

## BAB II

### KAJIAN TEORI

#### A. Penelitian Terdahulu yang Relevan

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

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

artinya media pembelajaran matematika *Smart Snake and Ladder Games* pada materi bangun sisi datar kelas VIII adalah valid.<sup>16</sup>

2. Penelitian yang telah dikembangkan oleh Alfi Rahmawati pada tahun 2020, dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Dalam Pembelajaran Matematika Pada Materi Garis dan Sudut Siswa Kelas VII di SMPN 3 Karawang Barat” penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses pengembangan media pembelajaran permainan ular tangga matematika dengan melihat hasil belajar siswa pada materi garis dan sudut setelah menggunakan media pembelajaran permainan ular tangga matematika yang telah dikembangkan. Metodologi penelitian yang digunakan adalah metode *Research and Development* (penelitian dan pengembangan). Pengembangan media pembelajaran permainan ular tangga matematika melalui 5 tahap pengembangan, yaitu *concept* ( konsep ), *design* (perencanaan), *material collecting* (pengumpulan bahan), *assembly* (pembuatan) dan *testing* (percobaan). Peneliti ini dilakukan pada tanggal 12 Maret 2020 dengan subjek penelitian adalah 34 siswa kelas VII di SMPN 3 Kerawang Barat. Metode pengumpulan data diambil menggunakan instrumen tes pada materi Garis dan Sudut. Data dianalisis untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran permainan ular tangga matematika menggunakan uji *statistik deskriptif* pihak kanan dengan hasil rerata skor yaitu 81, 53 > KKM (75).

---

<sup>16</sup> Vella Oktavia Rahejeng Pitaloka Rahman, “Pengembangan Media Pembelajaran *Smart Snake and Ladder Games* Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Kelas VIII,” *Jurnal Pendidikan Matematika* vol 4, no 2 :2018.

Sehingga media pembelajaran permainan ular tangga matematika efektif digunakan dalam proses pembelajaran Garis dan Sudut.<sup>17</sup>

3. Penelitian yang telah dilakukan oleh vivit Ayu Gunawan pada tahun 2017, dengan judul “Pengembangan media pembelajaran permainan ular tangga pada materi lingkaran untuk siswa kelas VIII MTs Misriu Al Hasan Kediri”, berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat diambil kesimpulan bahwa dari hasil analisis kelayakan media pembelajaran permainan ular tangga pada materi lingkaran untuk siswa kelas VIII yang dikembangkan berdasarkan penilaian ahli materi diperoleh rerata 3,6 termasuk dalam kriteria “sangat baik/sangat layak”, oleh ahli media diperoleh rerata skor 3,1 termasuk dalam kriteria “baik/ layak” sertasa siswa uji coba kelompok kecil diperoleh rerata skor 3,5 termasuk dalam kriteria “sangat baik/ sangat layak” dan siswa uji coba kelompok besar diperoleh rerata skor 3,4 “terbaik/layak” asuk dalam kriteria “baik. Data dari hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran permainan ular tangga yang telah dikembangkan ini mengalami peningkatan.<sup>18</sup>

IAIN PALOPO

---

<sup>17</sup> Alfi Rahmawati, “Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Dalam Pembelajaran Matematika Pada Materi Garis Dan Sudut Siswa Kelas VII Di SMPN 3 Karawang Barat,” *Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan : Universitas Singaperbangsa Karawang*, 12, n.d., maret 2020).

<sup>18</sup> vivit Ayu Gunawan, *Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga pada materi lingkaran untuk siswa kelas VIII MTs Misriu AL Hasana Kediri* (Artikel Skripsi : Universitas Nusantara PGRI Kediri, 2017).

Tabel 2.1 : Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu yang Relevan

No	Peneliti terdahulu yang relevan	Perbedaan		Persamaan
		Penelitian Terdahulu	penelitian sekarang	
1	Vella Oktavia Rahejeng Pitaloka Rahman pada tahun 2018	Media yang dikembangkan dalam hanya dalam versi kecil dan materi yang digunakan adalah bangun ruang sisi datar kelas VIII	Media yang dikembangkan dalam versi besar dan materi yang di gunakan Bilangan Bulat Siswa kelas VII SMPN 1 Palopo	Sama-sama menggunakan metode penelitian R&D
2	Alfi Rahmawati pada tahun 2020	Media yang dikembangkan dalam versi kecil dan materi yang digunakan Materi Garis dan Sudut Siswa Kelas VII di SMPN 3 Karawang Barat	Media yang dikembangkan dalam versi besar dan materi yang di gunakan Bilangan Bulat Siswa kelas VII SMPN 1 Palopo	Sama-sama menggunakan metode penelitian R&D
3	vivit Ayu Gunawan pada tahun 2017,	Media yang dikembangan dalam versi kecil dengan tingkatan siswa berbeda dengan materi yang dimuat adalah materi lingkaran untuk siswa kelas VIII MTs Misriu Al Hasan Kediri	Media yang dikembangkan dalam versi besar dan materi yang di gunakan Bilangan Bulat Siswa kelas VII SMPN 1 Palopo	Sama-sama menggunakan metode penelitian R&D

## B. Kajian Pustaka

### 1. Pengembangan media pembelajaran

Penelitian dan pengembangan dalam Bahasa Inggris disebut “*Research and Development*” merupakan suatu metode penelitian telah banyak digunakan pada bidang-bidang Ilmu Alam dan Teknik. Hampir semua produk teknologi, seperti alat-alat elektronik, kendaraan bermotor, pesawat terbang, kapal laut, senjata, obat-obatan, alat-alat kedokteran, bangunan gedung bertingkat dan alat-alat rumah tangga yang modern diproduksi dan dikembangkan melalui penelitian dan pengembangan.<sup>19</sup>

Menurut Sujadi, penelitian pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru, atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan. Produk tersebut tidak selalu berbentuk benda atau perangkat keras (*hardware*), seperti buku, modul, alat bantu pembelajaran di kelas atau di laboratorium, tetapi bisa juga perangkat lunak (*software*), seperti program komputer untuk pengolahan data, pembelajaran di kelas, perpustakaan atau laboratorium, ataupun model-model pendidikan, pembelajaran, pelatihan, bimbingan, evaluasi, manajemen, dan lain-lain.<sup>20</sup>

Sedangkan menurut Seels & Richey bahwasanya penelitian pengembangan adalah kajian secara sistematis untuk merancang, mengembangkan dan mengevaluasi

---

<sup>19</sup>Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2012).h. 408.

<sup>20</sup> Sujadi, *Metodologi Penelitian Pendidikan* (Jakarta: Rineka Cipta, 2003). 164.

program-program, proses dan hasil-hasil pembelajaran yang harus memenuhi kriteria konsistensi dan keefektifan internal<sup>21</sup>

Penelitian pengembangan atau yang dalam bahasa Inggris dikenal dengan istilah *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.

Menurut Borg dan Gall dalam Punaji Setyosari, menyatakan penelitian pendidikan pengembangan adalah proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Langkah-langkah dari proses ini biasanya disebut sebagai siklus R&D, yang terdiri dari mempelajari temuan penelitian yang berkaitan dengan produk yang akan dikembangkan, mengembangkan produk berdasarkan temuan ini, bidang pengujian dalam pengaturan dimana ia akan digunakan akhirnya, dan merevisinya untuk memperbaiki kekurangan yang ditemukan dalam tahap mengajukan pengujian.<sup>22</sup>

Berdasarkan penjelasan tersebut pengembangan media pembelajaran merupakan proses pembuatan media pembelajaran yang dapat digunakan sebagai alat penyajian pesan yang dapat merangsang pikiran siswa.

Menurut Endang tujuan dari penelitian pengembangan adalah untuk menilai perubahan-perubahan yang terjadi selama kurun waktu tertentu serta untuk

---

<sup>21</sup>Punaji Setyosari, Seels & Richey *Metode Penelitian Pendidikan Dan Pengembangan* (Jakarta: Kencana, 2010).h. 195.

<sup>22</sup>*Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&d.h. 9.*

menghasilkan suatu produk baru melalui proses pengembangan.<sup>23</sup> Sedangkan menurut Van den Akker alasan dilakukannya penelitian dan pengembangan adalah sebagai berikut:

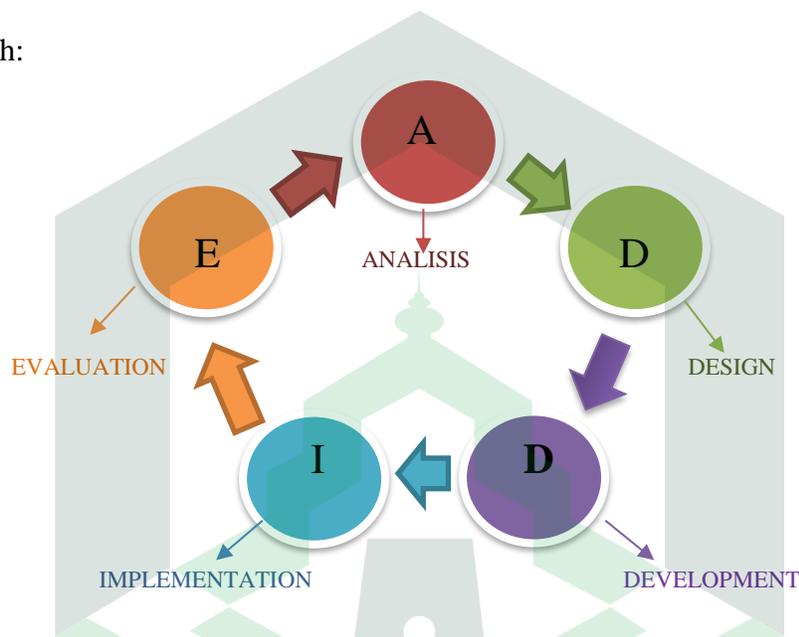
- a. Alasan pokok berasal dari pendapat bahwa pendekatan penelitian “tradisional” (misalnya, penelitian survei, korelasi, eksperimen) dengan fokus penelitian hanya mendeskripsikan pengetahuan, jarang memberikan deskripsi yang berguna dalam pemecahan masalah-masalah rancangan dan desain dalam pembelajaran atau pendidikan.
- b. Alasan lainnya, adanya semangat tinggi dan kompleksitas sifat kebijakan reformasi pendidikan.<sup>24</sup> Terdapat beberapa prosedur pengembangan yang dikemukakan oleh para ahli yang sering digunakan dalam penelitian. Prosedur pengembangan produk menurut Borg and Gall, meliputi: penelitian dan pengumpulan data (*reaserch and information collection*), perencanaan (*planning*), pengembangan draf produk (*develop preliminary form of product*), uji lapangan awal (*preliminary field testing*), merevisi hasil uji coba (*main product revision*), uji coba lapangan (*main field tasting*), penyempurnaan produk hasil uji coba lapangan (*operasional product revision*), uji pelaksanaan lapangan (*operasional field tasting*), penyempurnaan produk akhir (*final product revision*) serta

---

<sup>23</sup>Endang Mulyatiningsih, *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan* (Yogyakarta: Alfabeta, 2012). h. 161.

<sup>24</sup>Punaji Setyosari, *Metode Penelitian Pendidikan Dan Pengembangan* (Jakarta: Kencana, 2010).h.278.

diseminasi dan implementasi (*dissemination and implementation*).<sup>25</sup> Sedangkan desain pengembangan ADDIE terdiri atas lima tahapan yaitu analisis (*analysis*), perencanaan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*).<sup>26</sup> Adapun bagan pengembangan ADDIE dapat dilihat pada gambar dibawah:



Gambar : Bagan pengembangan ADDIE

Berdasarkan uraian tersebut maka dapat disimpulkan bahwa dalam penelitian pengembangan yang bertujuan untuk menghasilkan suatu produk maka harus melalui beberapa tahapan (prosedur) agar produk yang dihasilkan berkualitas baik, bermanfaat dan dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

<sup>25</sup>Nana Saodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan*, II (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2006).h.169-170.

<sup>26</sup>Endang Mulyatiningsih, *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*.h.183.

## 2. Pengertian Media Pembelajaran

### a. Pengertian Media

Media berasal dari Bahasa latin *medius*, yang secara harfiah berarti, ‘perantara’, ‘pengantar’. Dalam bahasa Arab media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Demikian media dapat diartikan sebagai perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Media dapat berupa sesuatu bahan (*software*) dan alat (*hardware*).<sup>27</sup>

Media merupakan alat yang memungkinkan siswa untuk mengerti dan memahami sesuatu dengan mudah untuk mengingatnya dalam waktu yang lama dibandingkan dengan penyampaian materi pelajaran dengan cara tatap muka dan ceramah tanpa alat bantu atau media pembelajaran.<sup>28</sup>

Media adalah salah satu faktor pendorong siswa untuk dapat mengoptimalkan daya serap dan daya kreativitas yang dimilikinya, karena media dapat membuat pembelajaran lebih ekspresif dan memaksimalkan keaktifan siswa yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa.<sup>29</sup>

Berdasarkan beberapa pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang di lakukan oleh pendidik untuk

---

<sup>27</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (jakarta : PT Raja Grafindo Persada, 2013).3.

<sup>28</sup> Rusman –Rusman, Deni Kurniawan, Cipi Riyana, *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi* (jakarta : PT Grafindo persada, 2013).

<sup>29</sup> Ridwan. A, Dasuki. A, and Kurnia. D, “Pengembangan Media Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam,” *Jurnal Skripsi Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Opakua*, November 2012.

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

#### b. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan atau disediakan oleh pendidik dimana penggunaannya diintegrasikan kedalam tujuan dan isi pembelajaran, sehingga membantu meningkatkan kualitas kegiatan pembelajaran serta mencapai kompetensi pembelajaran.

#### 3. *Big Snake and Ladders Games*

*Big snake and ladders games* merupakan permainan tradisional yang banyak digemari dikalangan anak-anak karena sifatnya yang menyenangkan dari zaman dulu hingga sekarang, *big snake and ladders games* adalah jenis permainan papan yang dimainkan oleh dua orang atau lebih secara sederhana, yaitu dengan melempar dadu dan selanjutnya menjalankan pion berdasarkan jumlah hasil lemparan dadu tersebut. Papan permainan ini tidak lepas dari adanya gambar atau foto yang ada di papan permainan snake and ladders, seperti gambar ular dan tangga maupun gambar lainnya yang sesuai tema snake and ladders. *Big Snake and ladders games* dibagi dalam kotak-kotak kecil dengan IAIN dan tangga yang menghubungkan dengan kotak lainnya.<sup>30</sup> *Big snake and ladders games* ini masuk dalam kategori “*board game*” atau permainan papan sejenis dengan permainan monopoli, halma, ludo, dan sebagainya. Papan

---

<sup>30</sup> Rifki Afandi, “Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar,” *Skripsi Program Studi Ilmu Pendidikan Sosial Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Jawa Timur*, n.d., 2018.

berupa gambar petak-petak yang terdiri dari 10 baris dan 10 kolom dengan nomor 1-100, serta bergambar ular dan tangga.<sup>31</sup> Pengertian tersebut sesuai dengan pengertian dari Rahman bahwa *big snake and ladders* merupakan salah satu permainan papan yang ringan dan cukup populer di Indonesia selain permainan papan lainnya seperti monopoli, ludo, dam dan halma.<sup>32</sup> Pendapat tersebut didukung oleh pendapat satya yang menyatakan bahwa permainan *big snake and ladders games* bersifat ringan, sederhana, mendidik, menghibur dan sangat interaktif jika dimainkan bersama-sama. *Big snake and ladders* ini juga ringan jika dibawa, mudah dimengerti karena peraturan permainannya sederhana, mendidik dan menghibur dengan cara yang positif.

Sejarah mengenai *big snake and ladders games* yaitu permainan diciptakan pada abad ke-2 sebelum masehi dengan nama “paramapada Sopanam (*ladder to salvation*)” berkaitan dengan hal tersebut *big snake and ladders games* pada awalnya telah dimainkan di India dan ditemukan oleh guru spiritual agama Hindu, dikenal dengan nama Moksha Patamu. Moksha Patamu dikaitkan dengan filsafat Tradisional agama Hindu yakni “karma dan kama” yang diartikan sebagai takdir dan keinginan dari kehidupan manusia di dunia.<sup>33</sup>

Sesuai dengan pendapat tersebut, Luqmanul hakim menambahkan bahwa pada zaman dahulu di India *big snake and ladders games* memiliki beberapa nama, yaitu

---

<sup>31</sup> M.husna, "100+ Permainan Tradisional Indonesia Untu Kreativitas, Ketangkasan dan Keakraban "(yogyakarta:penerbit andi, 2009). h 80.

<sup>32</sup> Rahman faizal, *Ular Tangga. Makalah Politeknik, (Yogyakarta: Tidak Diterbitkan , 2010)h. 10* (yogyakarta: tidak diterbitkan, 2010). h.10.

<sup>33</sup> Luqmanul hakim., accessed December 12, 2017.

*leela* yang berarti bahwa permainan ini mencerminkan kesadaran dalam agama Hindu dalam menjalani kehidupan sehari-hari. Di *Andhra Pradesh* *big snake and ladders games* dimainkan dengan nama *vaikuntapali*, sedangkan nama lain dari *snake and ladder* ini adalah tangga keselamatan. Berdasarkan sejarah, selanjutnya *big snake and ladders games* dibawa ke Victoria, Inggris dengan versi baru yang telah dibuat dan diperkenalkan oleh John Jacques pada tahun 1892. Pada tahun 1943 permainan ini masuk ke Amerika dikenal oleh pembuat mainan bernama *Milton Bradley* dan diberi nama “*snake and ladder*” yang berarti “ular tangga”.<sup>34</sup> Berdasarkan sejarah *big snake and ladders games* tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa permainan ini berasal dari India yang dijadikan oleh guru spiritual agama Hindu, dengan maksud untuk mengajarkan manusia dalam berbuat kebaikan dan meninggalkan kejahatan.

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

a. Komponen *big snake and ladders games*

*Big snake and ladders games* yang dikembangkan untuk menunjang kegiatan belajar mengajar mempunyai beberapa komponen diantaranya:

---

<sup>34</sup> Rifki Afandi, “Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dan Hasil Belajar IPS Di Sekolah Dasar.”

### 1) Papan Permainan

Papan permainan dibuat dengan ukuran 300 cm x 300 cm menggunakan bahan *Flexi China* yang dikombinasikan dengan warna pada setiap kotak yang berjumlah sebanyak 48 kotak. Kotak dalam papan *big snake and ladder* terdapat beberapa kotak diantaranya:

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

### 2) Pion

Pion pada permainan ular tangga ini adalah siswa, dimana siswa yang akan bermain langsung untuk menempati posisi permainan.

### 3) Dadu

Dadu *big snake and ladder* berbentuk kubus dengan rusuk memiliki ukuran 27 cm dengan memiliki mata dadu 1-6.

### 4) Kartu Bonus

Kartu bonus adalah kesempatan yang berbentuk love, yang dapat digunakan pemain pada saat berada dikotak larangan. Pada saat pemain tidak mampu menjawab soal maka pemain dapat menggunakan nyawah atau kesempatan agar soal dapat didiskusikan bersama teman kelompok.

## 5) Bintang

Bintang adalah poin yang diberikan pemain saat menjawab soal dengan benar. Jika pemain tidak menjawab soal dengan benar maka pemain tidak berhak mendapatkan bintang.

### b. Cara penggunaan media pembelajaran *big snake and ladders games*

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

- 1) *Big snake and ladders games* dimainkan secara kelompok, setiap kelompok terdiri dari 3-4 orang siswa.
- 2) Waktu menjawab soal adalah 3 menit. Lewat dari 3 menit jawaban dianggap batal.
- 3) Awal start *big snake and ladders games* dimulai dari kanan ke kiri dan berhenti di kiri.
- 4) Untuk menentukan pemain pertama setiap pemain masing – masing melempar dadu, siapa yang mendapatkan mata dadu yang tertinggi maka dialah pemain pertama.
- 5) Setiap pemain menempati posisi star pada kotak pertama.
- 6) Pemain pertama langsung mengkokok dan kemudian melempar dadu, setelah melempar dadu pemain dapat melangkah sesuai mata dadu yang telah diperoleh. Jika pemain mendapatkan mata dadu 6 maka pemain mendapatkan kesempatan untuk melempar dadu kembali.

- 7) Pada saat pemain berhenti di kotak yang terdapat kepala ular, maka pemain turun mengikuti ujung ekor ular. Jika pemain berhenti di kotak yang terdapat tangga maka pemain naik sampai ujung tangga.
  - 8) Pada saat pemain berhenti di kotak nomor, maka salah satu teman kelompok pemain mengambil kartu soal. Sesuai
  - 9) Setelah teman kelompok pemain mengambil kartu soal, maka kelompok pemain dapat membuka kartu yang berisi tentang materi bilangan bulat dan mendiskusikan dengan teman kelompoknya
  - 10) Jika pemain dapat menjawab soal dengan benar maka pemain mendapatkan bintang dan tetap berada di posisinya, jika apabila pemain menjawab soal dengan salah maka pemain tidak berhak mendapatkan bintang dan tetap berada di posisinya.
  - 11) Jika pemain berada di kotak larangan dan tidak dapat menjawab soal sendiri, maka pemain dapat menggunakan kartu bonus agar dapat mendiskusikan soal bersama teman kelompok.
  - 12) Setelah pemain pertama menyelesaikan soal maka kesempatan pemain selanjutnya mengikuti aturan seperti pemain pertama.
  - 13) Pemenang ditentukan dengan banyaknya bintang yang diperoleh.
4. Kelebihan dan kekurangan media *big snake and ladders games*

Menurut Mulyati dalam Ira Sri Redjeki. Media *big snake and ladders games* memiliki kelebihan dan kekurangan antara lain:<sup>35</sup>

---

<sup>35</sup> Rahman faizal . permainan ular tangga . makalah politeknik yogyakarta : tidak diterbitkan . 2010

a. Kelebihan *big snake and ladders games*

- 1) *Big snake and ladders* dapat meningkatkan motivasi siswa serta dapat membentuk sikap dan keterampilan yaitu melalui kerjasama setiap kelompok.
- 2) *Big snake and ladders games* menciptakan suasana pembelajaran yang lebih merangsang anak dalam melakukan aktifitas belajar individual atau kelompok,
- 3) *Big snake and ladders games* dapat mengembangkan kreatifitas kemandirian anak, menciptakan komunikasi timbal balik serta dapat membawa tanggung jawab.

b. Kekurangan *big snake and ladders games*

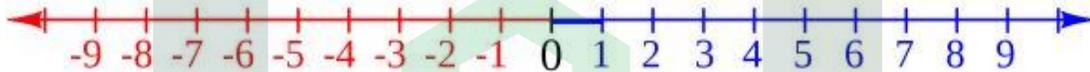
- 1) Penggunaan *big snake and ladders games* memerlukan waktu untuk menjelaskan kepada siswa.
- 2) Kurangnya pemahaman aturan permainan oleh siswa akan menimbulkan kericuhan
- 3) Bagi siswa yang ttidak menguasai materi dengan baik akan menhgalami kesulitan.

Berdasarkan kelebihan dan kekurangan yang dipaparkan di atas maka *big snake and ladder games* dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang dikemas dengan konsep permainan snake and ladder.

## 5. Bilangan Bulat

### a. Bilangan Bulat dengan lambangnya

Bilangan bulat adalah bilangan yang terdiri dari bilangan cacah dan bilangan negatif. Bilangan cacah adalah bilangan yang dimulai dari angka 0,1,2,3,4,...(maksudnya dari titik-titik adalah dan seterusnya samapai tak terhingga). Sedangkan bilangan negatif adalah negatif dari bilangan cacah adalah -1,-2,-3,-4, ... dan mengapa nol tidak ditulis? Karena  $-0=0$  jadi tidak dituliskan sebagai negatif bilangan cacah.



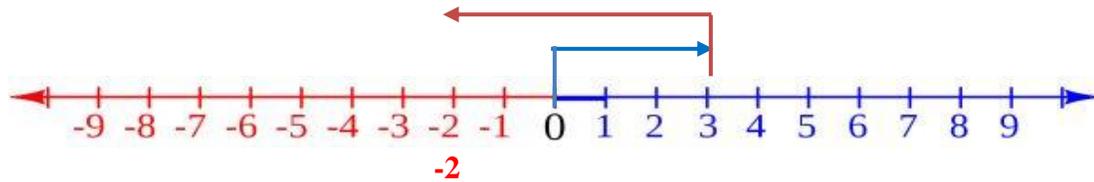
Gambar 2.1 : Garis bilangan bulat

Jadi , dapat di simpulkan bahwa komponen dari bilangan bulat adalah ..., -5, -4, -3, -2, -1, 0, 1, 2, 3, 4, 5 ... bilangan bulat disebut sebagai bilangan bulat karena tidak memiliki anggota pecahan dan desimal.

### b. Operasi Hitung pada bilangan bulat

#### 1) Penjumlahan pada bilangan bulat

Penjumlahan bilangan bulat dapat dilakukan dengan menggunakan garis bilangan. Penjumlahan dengan bilangan bulat positif digambarkan dengan anak panah yang arahnya ke kanan. Adapun penjumlahan dengan bilangan bulat negatif digambarkan dengan anak panah yang arahnya kekiri. Sebagai ilustrasi, kamu akan menghitung hasil dari  $3+(-5)$ . Berapakah hasil penjumlahan kedua bilangan tersebut?



Gambar 2.1 : Garis bilangan penjumlahan

## 2) Pengurangan pada bilangan bulat

Dengan bantuan garis bilangan, kamu dapat akan mengetahui bahwa  $2 - (-1) = 3$  dan  $2 - (-2) = 4$ . Hasil dari  $2 - (-1)$  sama dengan  $2 + 1$ .. begitu juga dengan hasil  $2 - (-2)$  sama dengan  $2 + 2$ . Dengan demikian :

$$2 - (-1) = 2 + 1 = 3. \text{ (-1 adalah lawan / invers dari 1)}$$

$$2 - (-2) = 4. \text{ (-2 adalah lawan / invers dari 2)}$$

## 3) Perkalian pada bilangan bulat

Kalian sudah mengetahui bahwa perkalian adalah operasi penjumlahan berulang dengan bilangan yang sama, perhatikan contoh berikut :  $3 \times 7 = 7 + 7 + 7 = 21$  atau  $7 \times 3 = 3 + 3 + 3 + 3 + 3 + 3 + 3 = 21$

Meskipun hasilnya sama namun artinya berbeda maka dapat dituliskan sebagai berikut. Jika  $n$  adalah sebarang bilangan bulat positif maka :

$$n \times a = \underbrace{a + a + a + \dots + a}_{\text{sebanyak } n \text{ suku}}$$

## 4) Pembagian pada bilangan bulat

Pembagian adalah operasi kebalikan dari perkalian. Misalnya pada suatu saat kalian ditanya, “berapa nilai dari  $a$  yang memenuhi persamaan  $42 : 7 = a$  ?” dan pada

saat yang lain kalian ditanya lagi, “ bilangan berapakah yang dikalikan dengan 7 menghasilkan bilangan 42 ?”  $42 : 7$  sama artinya dengan suatu bilangan yang jika dikalikan dengan 7 hasilnya 42, yaitu 6. Jadi  $42 : 7 = 6$  sama artinya dengan  $7 \times 6 = 42$  dan dapat ditulis  $42 : 7 = 6 \longleftrightarrow 7 \times 6 = 42$ .

Jika  $p$  .  $q$  dan  $r$  bilangan bulat dengan  $q$  faktor  $p$ , dan  $q \neq 0$ , maka berlaku

$$p : q = r \longleftrightarrow p = q \times r$$

pengertian pembagian diatas dapat pula digunakan dalam menentukan hasil bagi bilangan positif oleh negatif, bilangan bulat negatif oleh bilangan bulat positif dan bilangan bulat negatif oleh bilangan bulat negatif.<sup>36</sup>

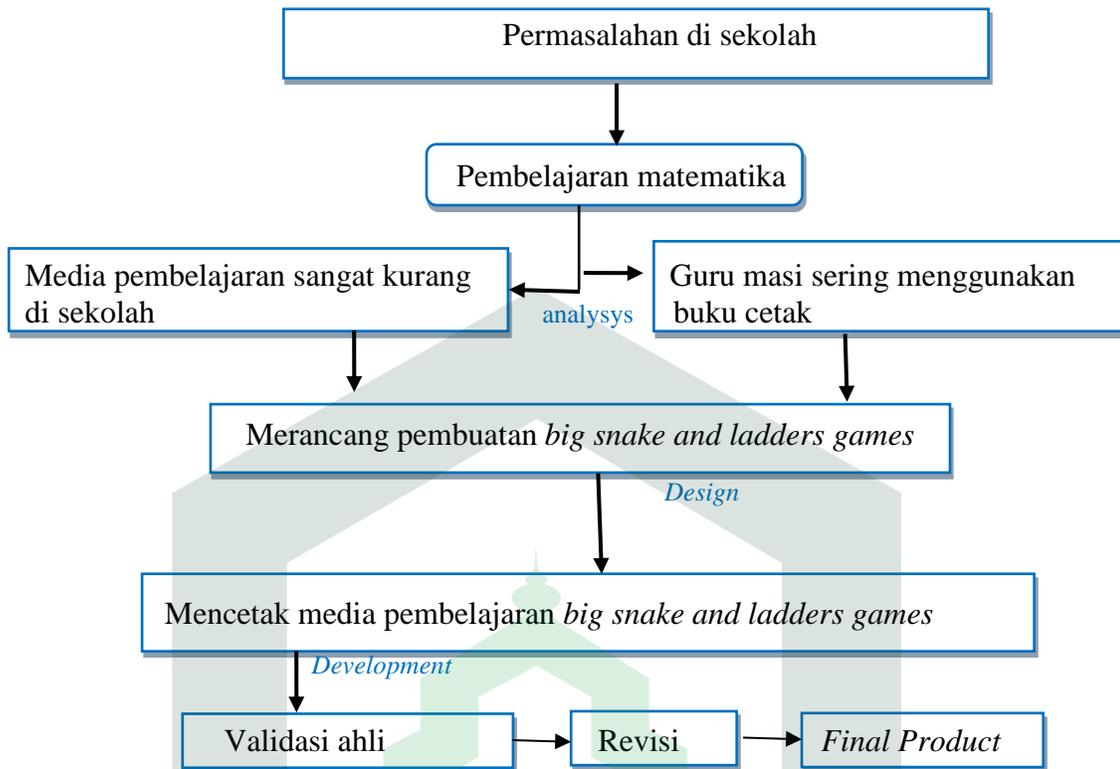
### C. Kerangka Pikir

Berbagai upaya telah dilakukan untuk memperbaiki pendidikan di Indonesia. Salah satu upaya yang dilakukan oleh tenaga guru adalah melakukan berbagai penelitian untuk mengetahui masalah-masalah dan mencoba berbagai model, teknik baru untuk meningkatkan motivasi siswa. Selain itu media pembelajaran yang digunakan perlu diteliti kelayakannya juga.

Pada penelitian ini, peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran *big snake and ladders* menggunakan model ADDIE, dengan 5 tahapan yaitu Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan evaluasi. Adapun pola atau alur yang digunakan dalam penelitian ini, dapat dilihat pada kerangka pikir sebagai berikut:

---

<sup>36</sup> Dian Utari, *LKS Matematika Berbasis Games Method Diintegrasikan Dengan Kearifan Lokal* (LKS Matematika palopo: tidak diterbitkan , 2020).



Gambar 2.7 : Kerangka Pikir

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### **A. Jenis Penelitian**

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*Research and Development*). Model dalam penelitian pengembangan ini menggunakan desain pengembangan ADDIE yang terdiri atas lima tahapan yaitu Analisis (*Analysis*), Perancangan (*Design*), Pengembangan (*Development*) (*Implementation*), dan Evaluasi (*Evaluation*).<sup>37</sup>

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan metode *Research and Development* (R&D) atau lebih dikenal dengan metode penelitian pengembangan. Penelitian pengembangan adalah upaya untuk mengembangkan dan menghasilkan suatu produk berupa materi, media, alat dan atau strategi pembelajaran untuk mengatasi pembelajaran di kelas/laboratorium, bukan untuk menguji teori.<sup>38</sup> Adapun produk yang akan dikembangkan dalam penelitian ini berupa media pembelajaran *big snake and ladders games* pada materi bilangan bulat SMP Negeri 1 Palopo sebagai salah satu media/alat penunjang pembelajaran.

---

<sup>37</sup>Endang Mulyatiningsih, *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. h.183.

<sup>38</sup> I Made Tegeh and dkk, *Model Penelitian Pengembangan*, vol. cet I (Bandung: Graha Ilmu, 2014).

## **B. Lokasi dan waktu Penelitian**

### 1. Lokasi Penelitian

Penelitian dilakukan di SMP Negeri 1 palopo yang berlokasi di Jln A. Pangerang No. 2, Desa Luminda, Kec. Wara Utara, Kab. Kota Palopo.

### 2. Waktu Penelitian

Waktu penelitian di lakukan pada tahun Oktober – Desember 2020 di SMP Negeri 1 Palopo.

## **C. Subjek dan Objek Penelitian.**

Subjek pada penelitian ini adalah guru kelas VII SMP Negeri 1 Palopo. Adapun objek dalam penelitian ini adalah pembelajaran matematika materi bilangan bulat.

## **D. Prosedur Pengembangan**

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

## 1. Tahap Analisis (*Analysis*)

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

### a. Analisis Kebutuhan

Meliputi analisis terhadap media yang benar-benar dibutuhkan siswa yang akan menjadi sasaran pengembangan media.

### b. Analisis Kurikulum

Analisis kurikulum yang diterapkan di SMPN 1 Palopo. Penelitian melakukan penyesuaian isi materi yang akan dimuat dalam media pembelajaran media *big snake and ladders games*.

## 2. Tahap *Design* (perancangan)

Berdasarkan hasil analisis, selanjutnya dilakukan tahap *design* (perancangan). Pada tahap perancangan bertujuan untuk merancang media *big snake and ladders games*. Adapun tahap yang akan dilakukan yaitu:

### a. Perancangan Produk

Pada tahap ini peneliti mulai merancang *media big snake and ladders* dengan tampilan yang menarik, pemilihan warna dan penepatan ular dan tangga. Serta pemilihan soal yang akan digunakan, merancang ukuran dadu, bentuk kartu soal dan kartu bonus.

#### b. Menyusun Instrumen

Pada tahap ini peneliti mulai membuat instrumen penelitian produk berupa angket daftar isian (*chek list*) oleh tim validator ahli materi, ahli media, dan guru mata pelajaran matematika. Pada tahap ini diperoleh angket validasi yang akan diberikan kepada tim validator untuk mengetahui validasi media *big snake and ladders games* yang dikembangkan oleh peneliti. Dalam format angket validasi ahli materi memuat aspek-aspek tentang materi dan ilustrasi dan ahli media memuat aspek-aspek mengenai kualitas, tampilan media dan daya tarik. Sedangkan guru mata pelajaran matematika memuat aspek-aspek keseluruhan dari ahli materi dan media.

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

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

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

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu lembar angket validasi. Lembar angket validasi digunakan untuk memperoleh data tentang kualitas media pembelajaran yang dikembangkan. Lembar angket validasi akan diberikan kepada tiga

validator yang kompeten. Lembar angket validasi yang digunakan adalah lembar angket validasi media pembelajaran *big snake and ladders games* yang terdiri dari lembar validasi ahli materi, media dan guru mata pelajaran matematika.

#### **F. Teknik Analisis Data**

Analisis data merupakan kegiatan yang dilakukan setelah data dari seluruh responden dan sumber data lain dikumpulkan. Teknik analisis data yang akan dilakukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

##### **1. Analisis Deskriptif Kualitatif**

Teknik ini digunakan untuk mengolah data hasil *review* ahli matematika, ahli design dan ahli media pembelajaran, guru dan dosen pembina. Teknik analisis data ini dilakukan dengan mengelompokkan informasi-informasi dari data kualitatif yang berupa masukan, tanggapan, kritik, dan saran perbaikan yang terdapat pada lembar validasi. Hasil analisis ini kemudian digunakan untuk merevisi produk pengembangan.

##### **2. Analisis Deskriptif Kuantitatif**

Teknik ini digunakan untuk mengolah data yang diperoleh melalui angket validasi ahli dan angket validasi. Validasi merupakan derajat ketepatan antara data yang terjadi pada objek penelitian dengan data yang dapat dilaporkan oleh peneliti. Demikian data yang valid adalah data yang tidak berbeda antara laporan oleh peneliti dengan data yang sesungguhnya yang terjadi pada objek penelitian.<sup>39</sup>

---

<sup>39</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, XV (Alfabeta, 2012).363

Sebelum instrumen digunakan, terlebih dahulu dilakukan uji validitas yang digunakan untuk menguji kelayakan sebuah instrumen yang akan dilakukan. Validitas berkenaan dengan ketetapan alat ukur terhadap konsep yang diukur, sehingga mengukur apa yang seharusnya diukur. Rancangan instrumen-instrumen yang telah jadi, kemudian diberikan kepada validator untuk kemudian divalidasi.

Validator terdiri dari 3 orang ahli, dalam penelitian ini validator instrumennya adalah 2 orang dosen matematika IAIN Palopo dan 1 orang guru matematika di sekolah. Para validator yang telah dipilih kemudian diberikan lembar validasi dari setiap instrumen. Lembar validasi diisi dengan tanda centang (✓) dan sesuai dengan skala likert 1- 4 seperti berikut:

Skor 1 : buruk

Skor 2 : cukup

Skor 3 : baik

Skor 4 : sangat baik

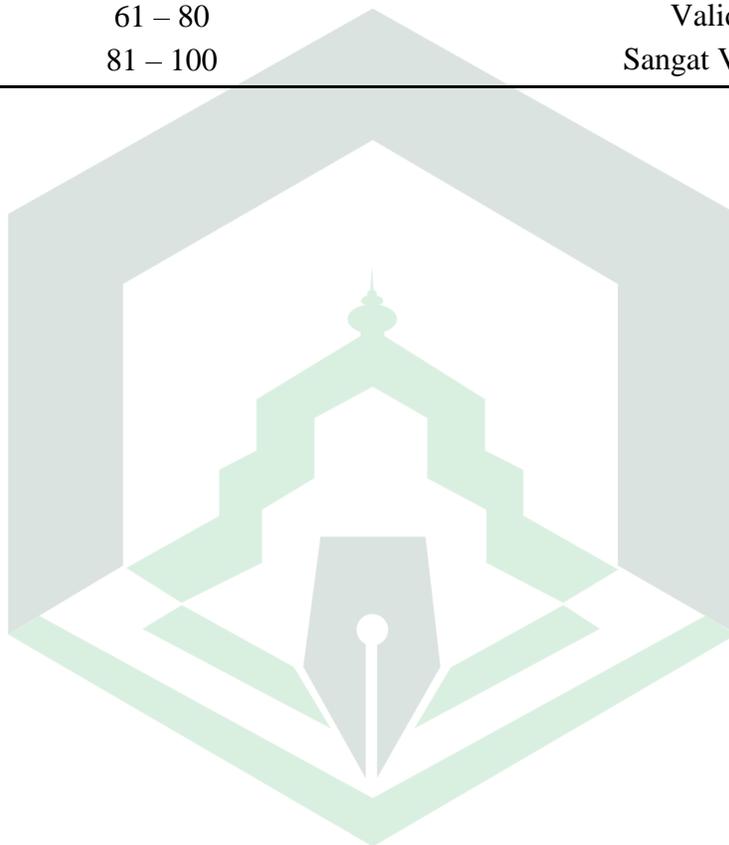
Selanjutnya berdasarkan lembar validasi yang telah diisi oleh validator tersebut dapat ditentukan validasinya dengan menggunakan rumus :

$$Persentase = \frac{\sum skor per item}{skor maksimal} 100\%$$

Berdasarkan hasil persentase kemudian dikategorikan sesuai dengan tabel kategori validasi berikut:

Tabel 3.1 : Pengkategorian Validasi<sup>40</sup>

Persentase	Kriteria Validitas
0 – 20	Tidak Valid
21 – 40	Kurang Valid
41 – 60	Cukup Valid
61 – 80	Valid
81 – 100	Sangat Valid



**IAIN PALOPO**

<sup>40</sup> Nilam Permatasari Munir, “Pengembangan Buku Ajar Trigonometri Berbasis Konstruktivisme Dengan Media E-Learning Pada Prodi Tadris Matematika IAIN Palopo,” *Al-Khwarizmi: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam* 6 (oktober 2018).

## BAB VI

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Hasil Penelitian

Pada bab ini akan dipaparkan hasil pengembangan bahan ajar berupa media pembelajaran *big snake and ladders games* pada materi bilangan bulat SMP Negeri 1 Palopo yang telah dilakukan, meliputi:

##### 1. Gambar lokasi penelitian

Identitas sekolah yang diteliti antara lain sebagai berikut

##### a. Identitas sekolah

Nama Sekolah : SMP Negeri 1 Palopo

NPSN : 40307829

Alamat : Jl. A. Pangerang No. 2

Kode Pos : 91913

Desa/ Kelurahan : Luminda

Kecamatan/Kota(LN) : Kec. Wara Utara

Kab. –Kota/Negara(LN) : Kota Palopo

Status Sekolah : Negeri

Waktu penyelenggaraan : Pagi / 6 hari

Jenjang Pendidikan : SMP

1) Visi

Terwujudnya sekolah unggul berprestasi berdasarkan imtaq serta kompetitif secara global

2) Misi

- (a) mengupayakan perolehan SKL nasional berdasarkan KTSP 2006 dan K. 13
- (b) mendokumentasikan SKL KTSP 2006 dan K. 13 di sekolah
- (c) Memperluas memperdalam SKL di sekolah sesuai KTSP 2006 dan K. 13

2. Alokasi waktu penelitian

Penelitian ini dilakukan pada mata pelajaran matematika materi bilangan bulat yang diajarkan pada siswa kelas VII SMP/MTs. Penelitian pengembangan ini menggunakan model ADDIE yang dilakukan hanya sampai pada tahap *development*. Penelitian dan pengembangan media pembelajaran *big snake and ladders games* untuk siswa tingkat SMP/MTs dilakukan di SMP Negeri 1 Palopo. Responden dalam penelitian ini yaitu guru. Prosedur penelitian pengembangan terdiri atas beberapa tahapan yang dijelaskan dalam tabel 4.1 berikut.

IAIN PALOPO

Tabel 4.1 : Waktu pelaksanaan penelitian pengembangan

No	Prosedur Pengembangan		Waktu pelaksanaan
1	Observasi	Pengamatan awal	Oktober 2019
2	<i>Analyze</i>	Pembelajaran matematika	Januari 2020
		Bahan ajar	Januari 2020
3	<i>Design</i>	Penyusunan bentuk media(kotak, ular, tangga, dll)	September - Maret 2020
		Penyusunan instrument	Maret 2020
4	<i>Development</i>	Pembuatan media	Maret 2020
		Uji validitas	Oktober - September 2020
		Pencetakan media dalam bentuk spanduk	Desember 2020

Pada penelitian dan pengembangan ini menghasilkan produk atau bahan ajar berupa media *big snake and ladders games* untuk siswa tingkat SMP yang telah diuji validitasnya. Produk final dari penelitian pengembangan ini berupa media *big snake and ladders games* dengan ukuran 300 cm x 300 cm terdiri dari 48 kotak

Hasil penelitian dan pengembangan ini adalah data tentang kebutuhan yang diperlukan dalam mengembangkan sebuah media pembelajaran berupa media *big snake and ladders games* siswa SMP. Data kelayakan media diperoleh dari perhitungan angket saat validasi oleh ahli media, ahli materi dan guru mata pelajaran matematika disekolah.

### 3. Hasil pengembangan produk

Dalam proses penelitiannya peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu: *analyze, design, development, implementation, and evaluation*. Namun pada penelitiannya kali ini peneliti hanya melakukan pengembangan sampai pada tahap *development* saja.

#### a. *Analyze* (analisis)

Pada tahap analisis ini kegiatan yang dilakukan adalah :

##### 1) Analisis kebutuhan

Berdasarkan wawancara lepas terhadap guru diperoleh informasi bahwa penggunaan media *big snake and ladders games* belum pernah digunakan dalam proses pembelajaran matematika. Sedangkan berdasarkan wawancara lepas dengan siswa diperoleh informasi bahwa siswa tidak pernah menggunakan alat peraga dalam pembelajaran, maka peneliti mengenalkan media *big snake and ladders games* dan siswa memiliki kemampuan untuk bermain *snake and ladders*. Maka dari itu peneliti menetapkan untuk mengembangkan media pembelajaran *big snake and ladders games* yang menarik sehingga siswa dapat lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran.

##### 2) Analisis kurikulum.

Tahap ini dilakukan analisis kurikulum. Data tentang analisis kurikulum diperoleh dari dokumentasi yang mengacu pada kurikulum K.13. Materi yang digunakan dalam media ini adalah bilangan bulat yang merupakan salah satu materi untuk siswa kelas VII semester ganjil. Dalam kurikulum tersebut tercantum standar

kompetensi dan kompetensi dasar untuk materi pokok bilangan bulat. Adapun Analisis kurikulum, dapat dilihat pada tabel 4.2 yaitu:

Tabel 4.2 : Standar kompetensi dan Kompetensi dasar

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar
1. Memahami sifat-sifat operasi hitung bilangan dan penggunaannya dalam pemecahan masalah	1. Membandingkan dan mengurutkan berbagai jenis bilangan serta menerapkan operasi hitung bilangan bulat dengan memanfaatkan berbagai sifat operasi

Sumber RPP guru matematika SMP Negeri 1 Palopo

Penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat yang merupakan bagian dari aspek operasi hitung bilangan bulat dalam mata pelajaran matematika. Media pembelajaran *big snake and ladder games* sudah dapat mengajarkan siswa tentang penjumlahan dan pengurangan. Dengan dikocoknya dadu sudah diterapkan penjumlahan dan pengurangan, jika mata dadu terdapat angka 4 maka siswa akan mengalami penjumlahan jumlah kotak yang di tempuh dan apa mila siswa berada pada kotak kepala ular maka siswa akan mengalami pengurangan jumlah kotak yang sudah di tempuh. Maka dari itu dapat di simpulkan bahwa media *big snake and ladders games* merupakan permainan yang menyenangkan dalam pembelajaran.

b. *Design* ( Perancangan)

Pada tahap berikutnya yaitu tahap *design* ( perancangan), dimana pada tahap ini peneliti mulai merancang pembuatan *big snake and ladders games*. Adapun tahapan yang akan dilakukan peneliti yaitu:

1) Perancangan media *big snake and ladders*

Perancangan media *big snake and ladders games* dimana peneliti mulai membuat media *big snake and ladders games* dengan menggunakan *corel draw X7*. Dengan memasukan kombinasi warna, angka, ular, tangga, tanda larangan dan animasi manusia agar lebih menarik untuk di lihat. Media *big snake and ladders games* ini di buat dalam versi besar dengan ukuran 300 cm x 300 cm. Adapun media *big snake and ladders games* adalah sebagai berikut:

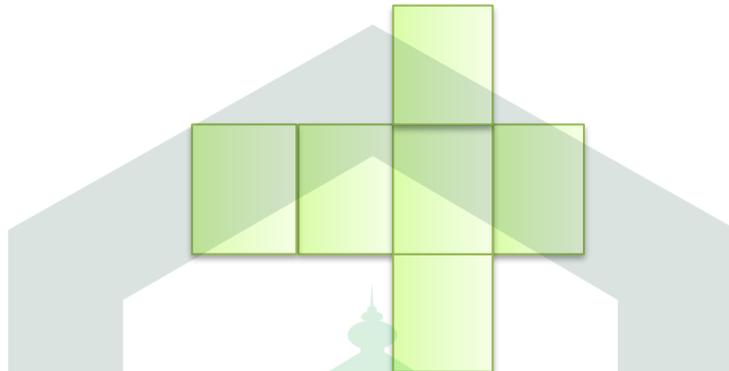


Gambar 4.1 : media *big snake and ladders*

2) Pembuatan dadu

Untuk membuat dadu, dilakukan tahapan pertama dengan mengunting kartas karton menjadi 6 bagaian yang sama besar dengan ukuran 27 cm, kemudian krtas

karton yang telah di gunting kemudian di lem menggunakan lem tembak agar setiap sisi dapat merekat. Adapun bentuk kerangka dadu yang telah di satukan dapat di lihat pada gambar 4.2 .



Gambar 4.2 : kerangka dadu

Tahapan keuda yaitu satukan karangka dadu menjadi sebuah ruang kubus, kemudian bagian luar di tempelkan kertas marmer agar terlihat lebih menarik dan tidak lupa untuk menempelkan mata dadu di setiap sisi dadu. Adapun hasil dadu uang dapat dilihat pada gambar 4.3



Gambar 4.3 : dadu

### 3) Pembuatan kartu soal

Untuk membuat kartu soal, kita hanya mempersiapkan kertas karton, guntik dan kertas stiker. Langkah pertama yang dilakukan yaitu mengambil kertas karton kemudian bagi menjadi dua bagian, kemudian guntik sesuai pola yang diinginkan. Langkah kedua membuat soal di word dengan dikombinasikan dengan tema-tema yang diinginkan agar lebih memperindah kartu soal. Langkah terakhir prin kartu soal menggunakan kertas stiker, lalu gunting sesuai ukuran kartu soal dan tempel pada bagian dalam kartu soal. Di dalam kartu sola terdapat amplop untuk menyimpan kartu jawaban. Adapun kartu soal dapat dilihat pada gambar 4.4



Gambar 4.4 : kartu soal bagian dalam



Gambar 4.5 : kartu soal bagian luar

4) Pembuatan kartu jawaban dan kartu bonus.

Pada tahap ini, pembuatan kartu jawaban dan kartu bonus dibuat menggunakan *word* kemudian dicetak menggunakan kertas karton yang berwarna. Kartu jawaban dapat dilihat pada gambar 4.6 dan 4.7



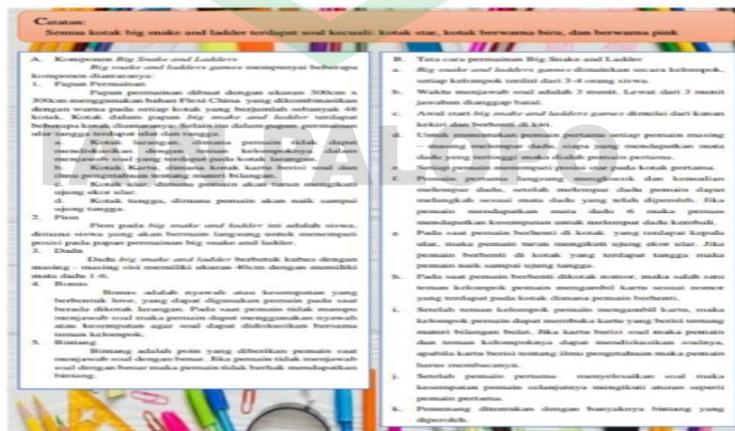
Gambar 4.6 :kartu jawaban



Gambar 4.7 : kartu bonus

5) Pembuatan tata cara media *big snake and ladders games*

Pembuatan kartu tata cara media *big snake and ladders games* dibuat menggunakan *word* dengan dikombinasikan dengan tema-tema yang menarik, lalu kemudian prin menggunakan kertas stiker lalu tempel pada kertas karton. Kartu tata cara media *big snake and ladder* dapat di lihat pada gambar 4.8



Gambar 4.8: bentuk kartu tata cara *big snake and ladders games*

c. *Devolpment* ( Pengembangan )

Pada tahap ini dilakukan untuk merampung semua kerangka media *big snake and ladders games*. Adapun gambar hasil ahir dari pengembangan media big snake and ladders gamas yaitu sebagai berikut:



Gambar 4.9 : media *big snake and ladders games* yang telah di cetak



Gambar 4.10 : media *big snake and ladders games*

Adapun kelengkapan media big snake and ladder games yang dibuat yaitu:

- 1) 1 buah *big snake and ladders games* dengan ukuran 300 cm x 300 cm
- 2) 4 pion dimana pion ini adalah siswa
- 3) 1 buah dadu dengan ukuran 27 cm setiap rusuk

- 4) 1 set kartu soal sebanyak 37 kartu
- 5) 18 lembar kartu bonus. Dimana masing kelompok mendapatkan 3 lembar kartu bonus
- 6) 1 lembar peraturan permainan

Setelah pembuatan media *big snake and ladders games*. Selanjutnya dilakukan tahap uji validasi oleh validator ahli materi, media dan guru mata pelajaran matematika, tahap ini dilakukan untuk mengetahui tingkat kevalidan dari produk yang dikembangkan. Adapun tahap-tahap yaitu:

a. Data hasil Validasi Media

Tahap yang dilakukan setelah tahap perancangan yaitu tahap validasi oleh validator. Validasi ini bertujuan untuk mengetahui kevalidan dari media pembelajaran *big snake and ladders games*. Validasi dilakukan oleh validator ahli media materi, ahli media dan guru matematika, hasil dari validasi para ahli di gunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi pada media pembelajaran ini. Dalam hal ini peneliti mengacu pada saran-saran serta petunjuk dari para ahli. Adapun validator media adalah sebagai berikut:

**IAIN PALOPO**

## 1) Hasil validasi materi oleh Ibu Riska, S.Pd., M.Pd

Tabel 4.2 : Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek yang dinilai	Validasi
<b>I</b>	<b>Materi</b>	
	1. Kesesuaian materi dengan Kompetensi Dasar (KD) pada Kurikulum K13	3
	2. Kesesuaian materi media dengan tujuan pembelajaran	3
	3. media dibuat secara menarik yang sesuai dengan materi	4
	4. media mencakup konsep bilangan bulat	4
	5. media yang disajikan dapat membuat siswa belajar aktif dan mandiri	3
	<b>Total Skor yang di Peroleh</b>	17
	<b>Rata –Rata Skor</b>	3,4
	<b>Persentase Skor</b>	85%
	<b>Kategori</b>	Sangat <i>Valid</i>

Sumber : Data primer yang diolah

Berdasarkan hasil validasi diatas, diketahui bahwa media *big snake and ladders games* yang dikembangkan memperoleh presentasi sebesar 85% dengan kategori sangat valid. Peneliti memperoleh rata-rata 3.4 dengan kategori relevan. Berdasarkan

hasil penilaian dari ahli materi secara umum tanpa ada saran dari validator, maka diperoleh data bahwa produk dapat digunakan tanpa revisi.

2) Hasil validasi ahli media Oleh Bapak Isradil Mustamin, S.Pd., M.Pd

Tabel 4.3 : Hasil validasi ahli media

No	Aspek yang dinilai	Validasi
<b>I</b>	<b>Ilustrasi</b>	
	1. media dapat membantu pemahaman siswa	4
	2. media memfasilitasi siswa untuk berkomunikasi	3
<b>II</b>	<b>Kualitas dan Tampilan Media</b>	
	1. Kemenarikan media yang disajikan	4
	2. Ketahanan media	3
	3. Keamanan bahan yang digunakan	4
<b>III</b>	<b>Daya Tarik</b>	
	1. Penggunaan media ini membantu siswa termotivasi dalam pembelajaran khusus pada materi bilangan bulat	4
	2. Penggunaan media dapat meminimalisir salah persepsi yang terjadi pada siswa	4
	<b>Total Skor yang di Peroleh</b>	26
	<b>Rata –Rata Skor</b>	3,7
	<b>Persentase Skor</b>	92,8%

---

**Kategori** Sangat Valid

---

Sumber : Data primer yang diolah

Dari data hasil validasi oleh ahli media, diperoleh presentasi 92.8 % dengan kategori sangat valid dan tanpa ada saran dari validator, sehingga media *big snake and ladders games* dapat digunakan tanpa revisi.

3) Hasil validasi guru matematika oleh Ibu Herlina S.Pd., M.Pd

Tabel 4.4 : Hasil validasi praktisi Pendidikan

No	Aspek yang dinilai	Validasi
<b>I</b>	<b>Materi</b>	
1.	Kesesuaian materi dengan Kompetensi Dasar (KD) pada Kurikulum K13	4
2.	Kesesuaian materi media dengan tujuan pembelajaran	4
3.	media dibuat secara menarik yang sesuai dengan materi	3
4.	media mencakup konsep bilangan bulat	4
5.	media yang disajikan dapat membuat siswa belajar aktif dan mandiri	3
<b>II</b>	<b>Ilustrasi</b>	
1.	media dapat membantu pemahaman siswa	4
2.	media memfasilitasi siswa untuk berkomunikasi	4
<b>III</b>	<b>Kualitas dan Tampilan Media</b>	

1. Kemenarikan media yang disajikan	3
2. Ketahanan media	4
3. Keamanan bahan yang digunakan	4
<b>IV Daya Tarik</b>	
1. Penggunaan media ini membantu siswa termotivasi dalam pembelajaran khusus pada materi bilangan bulat	4
2. Penggunaan media dapat meminimalisir salah persepsi yang terjadi pada siswa	2
<b>Total Skor yang di Peroleh</b>	43
<b>Rata –Rata Skor</b>	3,5
<b>Persentase Skor</b>	89,5%
<b>Kategori</b>	Sangat Valid

Sumber: Data primer yang diolah

Dari data hasil validasi oleh guru mata pelajaran, diperoleh presentasi 89.5% dengan kategori sangat valid. Namun sebelum dilakukan uji coba lapangan, produk yang dikembangkan masih harus direvisi sesuai saran dan masukan dari guru Matematika. Namun secara umum, berdasarkan nilai rata-rata skor yang diberikan, dapat digunakan dengan revisi kecil.

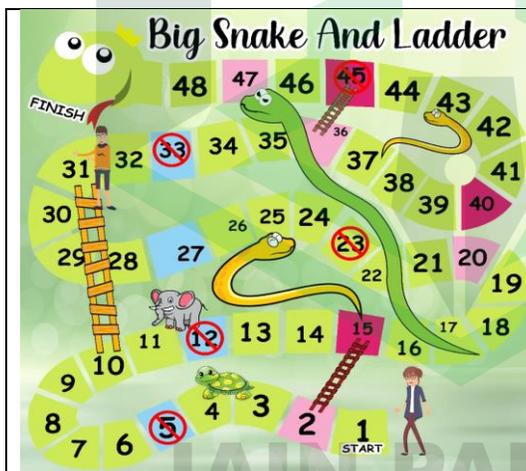
Adapun keterbatasan penelitian kali ini yaitu penelitian hanya sampai pada tahap *devalopment*, hal ini dikarenakan kondisi dan situasi yang tidak memungkinkan akibat Pandemic Covid-19.

b. Hasil revisi produk

Setelah dilakukan uji validitas oleh tim ahli, produk yang dikembangkan perlu dilakukan revisi sesuai dengan masukan serta arahan yang diberikan oleh tim validator. Pada kegiatan revisi dari validator ahli materi dilakukan tanpa ada revisi, sedangkan pada kegiatan revisi dari validator ahli media dilakukan tanpa ada revisi. Kemudian pada kegiatan revisi dari validator praktisi pendidikan dilakukan sebanyak 1 kali revisi, adapun hal-hal yang perlu direvisi antara lain: penambahan soal, perubahan pada warna kotak dan kata-kata yang harus di perbaiki.

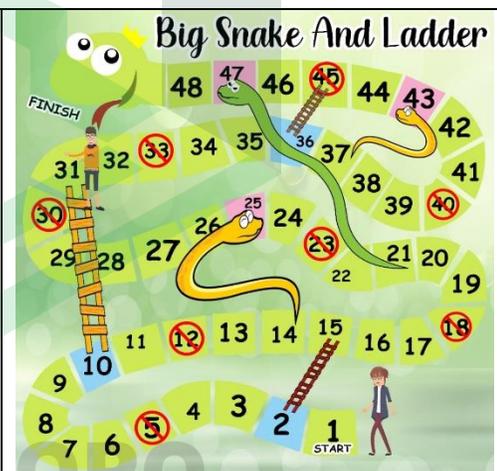
1) Oleh guru matematika

Berdasarkan kritik dan saran dari guru matematika dilihat pada gambar berikut:



Gambar 4.11 : Papan *big snake and ladders games* sebelum revisi

Sebelum revisi papan *big snake and ladders games* penempatan warna disembarang kotak dan kepala ular yang tidak teratur dan kurangnya kotak larangan.



Gambar 4.12 : Papan *big snake and ladders games* setelah revisi

Setelah revisi papan *big snake and ladders games* telah diubah penempatan warna dan penambahan kotak larangan dan posisi kepala ular yang pas pada kotak permainan

## B. *Pembahasan Hasil Penelitian*

Pengembangan ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana tahap pengembangan media *big snake and ladders games* pada materi bilangan bulat siswa kelas VII SMP Negeri 1 Palopo dan untuk mengetahui validitas media *big snake and ladders games* pada materi bilangan bulat. Pengembangan media pembelajaran *big snake and ladders games* ini dikembangkan dengan melalui beberapa tahap diantaranya:

### 1. Tahapan *analyze* (analisis)

Tahapan ini, dimulai analisis kebutuhan, berdasarkan wawancara guru diperoleh informasi bahwa penggunaan media *big snake and ladders games* belum pernah dilakukan dalam proses pembelajaran matematika. Sedangkan berdasarkan wawancara siswa diperoleh informasi bahwa siswa memiliki kemampuan untuk bermain *big snake and ladders*. Maka peneliti menetapkan untuk mengembangkan kmedia pembelajaran *big snake and ladders games*. Analisis berikutnya yaitu, analisis kurikulum. Dimana kurikulum mengacu pada kurikulum 2013. Materi yang digunakan dalam pengembangan adalah bilangan bulat yang merupakan salah satu materi untuk siswa kelas VII semester ganjil.

### 2. Tahap design (perancangan)

Tahapan ini, bertujuan untuk merancang pembuatan media pembelajaran *big snake and ladders* pada materi bilangan bulat. pada tahap ini dilakukan perancangan desain produk, perancangan perangkat permainan (materi, soal, kunci jawaban, serta peraturan).

### 3. Tahap *development* (pengembangan)

Tahapan ini, dilakukan penilaian yang bertujuan untuk menghasilkan media yang layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Setelah media di cetak kemudian dinilai kelayakannya berdasarkan penilaian dari ahli materi, media dan guru mata pelajaran matematika. Penelitian yang dilakukan oleh ahli matri ditinjau dari aspek materi. Penelitian yang dilakukan oleh ahli media ditinjau dari aspek ilustrasi, kualitas, tampilan media dan daya tarik. Penelitian yang dilakukan oleh guru matematika ditinjau dari aspek matri, ilustrasi, kualitas, tampilan media dan daya tarik.

Hasil analisis dari ketiga tim validator yang telah dipaparka sebelumnya pada BAB VI, yaitu persentase oleh ahli matri memperoleh sebesar 85% dengan kategori sangat valid. Persentase oleh ahli madia memperoleh sebesar 92, 8% dengan kategori sangat valid. Persentase oleh guru mata pelajaran matematika memperoleh sebesar 89, 5% dengan kategori sangat valid. Jadi, diperoleh kesimpulan bahwa media pembelajaran media big snake and ladders games yang dikembangkan peneliti berada pada kategori sangat valid.

Setelah dilakukan validasi produk, kemudian revisi prosuk berdasarkan saran dan masukan validator sangat diperlukan untuk menghasilkan produk yang berkualitas dan lebih baik. Terdapat revisi kecil pada produk yang dikembangkan yaitu: memperhatikan tata letak kepala ular pada posisi kota dan penepatan warna yang harus sesuai dengan maknanya. Setelah revisi produk, dan memenuhi kriteria valid maka media pembelajaran *big snake and ladders games* sudah siap untuk diuji cobakan. Namun, pada penelitian ini peneliti tidak melakukan tahap uji coba. Peneliti hanya

sampai pada tahap *development* (pengembangan) dikerenakan kondisi yang tidak memungkinkan akibat pandemi covid 19.

Penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti pada tahun 2021, dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *big snake and ladder games* pada materi bilangan bulat siswa kelas VII” pengembangan ini bertujuan bertujuan untuk untuk mengetahui tahapan pengembangan media pembelajaran *big snake and ladders games* pada materi bilangan bulat dan untuk mengetahui validitas media pembelajaran *big snake and ladders games* pada materi bilangan bulat. Serta melakukan validasi media *big snake and ladder games* pada materi bilangan bulat siswa kelas VII. Dalam pengembangan media *big snake and ladder games* pada materi bilangan bulat siswa kelas VII ini divalidasi oleh tiga validator. persentase oleh ahli matri memperoleh sebesar 85% dengan kategori sangat valid. Persentase oleh ahli madia memperoleh sebesar 92, 8% dengan kategori sangat valid. Persentase oleh guru mata pelajaran matematika memperoleh sebesar 89, 5% dengan kategori sangat valid. Jadi, diperoleh kesimpulan bahwa media pembelajaran media *big snake and ladders games* yang dikembangkan peneliti berada pada kategori sangat valid. Sedangkan peneliti terdahulu yang relevan

Penelitian yang telah dilakukan oleh Vella Oktavia Rahejeng Pitaloka Rahman pada tahun 2018, dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Smart Snake and Ladder Games* Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Kelas VIII” pengembangan ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses pengembangan *Smart Snake and Ladder Games* pada materi bangun ruang sisi datar kelas VIII. Serta melakukan validasi dan uji

coba media *Smart Snake and Ladder Games* pada materi bangun sisi datar kelas VIII. Dalam pengembangan *Smart Snake and Ladder Games* pada materi bangun sisi datar kelas VIII ini divalidasi oleh tiga validator yang meliputi satu media memperoleh skor 3,36 satu ahli desain dan media memperoleh skor 3,40 dan praktisi memperoleh skor 3,39 sehingga dapat diperoleh rata-rata skor dari tiga validator adalah 3,38, yang artinya media pembelajaran matematika *Smart Snake and Ladder Games* pada materi bangun sisi datar kelas VIII adalah valid



**IAIN PALOPO**

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Simpulan**

Kesimpulan yang diperoleh dari penelitian dan pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Tahapan pengembangan media pembelajaran *big snake and ladders games* yang dilakukan peneliti adalah tahap *analyze* (analisis) adalah tahap awal yang dilakukan peneliti yaitu menetapkan masalah yang terjadi di sekolah dengan permasalahan kurangnya media pembelajaran yang digunakan oleh guru, tahap selanjutnya tahap *design* (perancangan) yaitu peneliti mulai merancang produk *big snake and ladders games* sesuai dengan yang dibutuhkan di sekolah tersebut dan tahap terakhir adalah tahap *devolement* (pengembangan) yaitu peneliti mulai membuat produk sesuai dengan rancangan yang telah dilakukan sebelumnya. Pada penelitian ini peneliti hanya sampai pada tahap *devolement* (pengembangan) karna tidak memungkinkan untuk melakukan uji coba produk.
2. Media pembelajaran *big snake and ladders games* yang dikembangkan peneliti di validasi oleh validator ahli media, ahli materi dan guru mata pelajaran matematika SMP Negeri 1 Palopo. Hasil validasi ahli materi dengan persentase 85%, hasil validasi ahli media 92, 8% dan guru mata pelajaran matematika dengan persentase 89, 5%. Dari hasil validator berada pada kategori sangat valid. Berdasarkan hasil tersebut media pembelajaran yang dikembangkan memenuhi kriteria kevalidan dengan kategori sangat valid..

## **B. Implikasi**

Pengembangan media pembelajaran *big snake and ladders games* pada materi bilangan bulat, dapat diimplikasikan dengan dimanfaatkan sebagai:

1. Salah satu media pendukung untuk mata pelajaran matematika khususnya materi bilangan bulat siswa SMP kelas VII.
2. Salah satu media pembelajaran yang mendukung aktif siswa dan dapat diterapkan bukan hanya di SMP kelas VII saja melainkan di tingkat SD maupun perguruan Tinggi.

## **C. Saran**

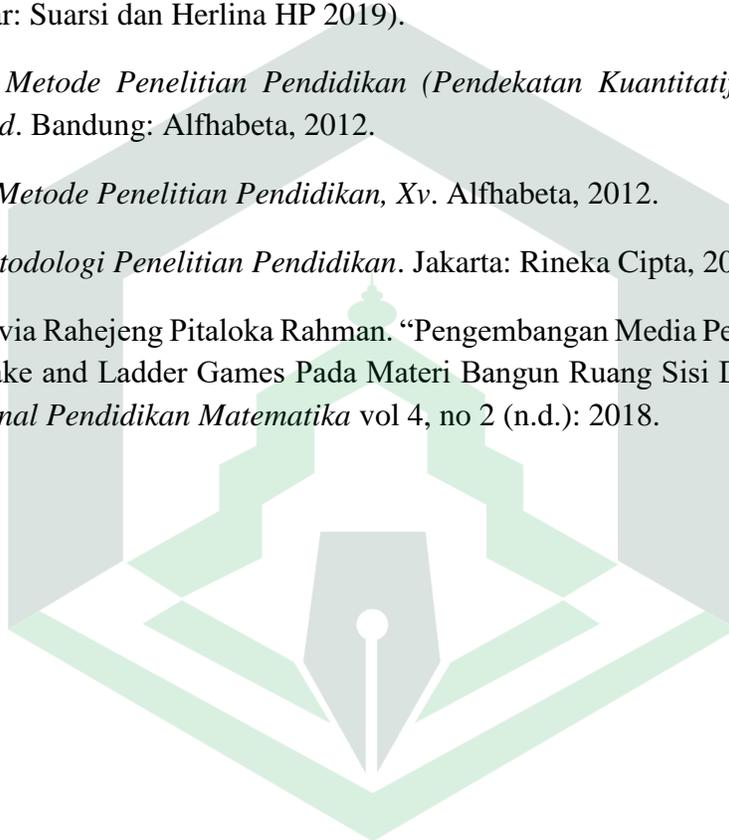
1. Bagi peneliti selanjutnya bisa mengambil penelitian ini dengan melanjutkan tahap implementasi uji coba ke kelompok kecil dan uji coba lapangan, karena penelitian ini hanya melakukan uji coba terbatas dengan 1 guru mata pelajaran saja.
2. Perlu dilakukan uji keefektifan media *big snake and ladders games* ini dalam meningkatkan hasil belajar siswa, karena penelitian ini belum menguji cobakan ke siswa.
3. Media *big snake and ladders games* yang dikembangkan pada penelitian ini bisa di kembangkan kembali menjadi alat peraga yang lebih menarik lagi.

## DAFTAR PUSTAKA

- Alfi Rahmawati. "Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Dalam Pembelajaran Matematika Pada Materi Garis Dan Sudut Siswa Kelas VII Di SMPN 3 Karawang Barat." *Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan : Universitas Singaperbangsa Karawang, 12*, n.d., maret 2020).
- Arsyad Azhar., *Media Pembelajaran, Edisi Revi*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada, 2013.
- Deni Darmawan. *Teknologi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2011.
- Departemen Agama RI Al-Hikmah. *Al-Qur'an Dan Terjemahnya*. Bandung: CV Penerbit Diponegoro, 2014.
- Desi Astuti., *Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga IPA Fisika Berbasis Adobe Flash Untuk Siswa SMP/MTs Kelas VIII Pokok Bahasan Pesawat Sederhana*. Bandar Lampung: AIN Raden Intan Lampung, 2017.
- Dian Utari. *LKS Matematika Berbasis Games Method Diintegrasikan Dengan Kearifan Lokal*". LKS Matematika palopo: tidak diterbitkan ., 2020.
- Endang Mulyatiningsih. *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Yogyakarta: Alfabeta, 2012.
- Fiska Komala Sari, Farida Farida, and Muhammad Syazali. "Pengembangan Media Pembelajaran (Modul) Berbantuan Geogebra Pokok Bahasan Turunan." *Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika* 7, 2016, no. 2.
- I Made Teguh, and dkk. *Model Penelitian Pengembangan*. Vol. cet I. Bandung: Graha Ilmu, 2014.
- Luqmanul hakim, *Sejara Permainan Ular Tangga*. (Bandug : CV Wacana, 2012).
- M.husna. *100+ Permainan Tradisional Indonesia Untu Kreativitas, Ketangkasan Dan Keakraban*. yogyakarta:penerbit andi, 2009.
- Wawancara Siswa SMP Negeri 1 Palopo. Motivasi Belajar. "Kota Palopo," Oktober (Nar: Muh. Fathir R.R, Salsa Maesa, And Aqila Ayudia 2019).

- Muhammad Syazali. "Pengaruh Model Pembelajaran Creative Problem Solving Berbantuan Media Maple 11 Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis." *Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika* 6, 2015, no. 1.
- Nana Saodih Sukmadinata. *Metode Penelitian Pendidikan*. II. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2006.
- Nilam Permatasari Munir. "Pengembangan Buku Ajar Trigonometri Berbasis Konstruktivisme Dengan Media E-Learning Pada Prodi Tadris Matematika IAIN Palopo." *Al-Khwarizmi: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam* 6 6 (oktober 2018): no. 2.
- Punaji Setyosari. *Metode Penelitian Pendidikan Dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana, 2010.
- . *Metode Penelitian Pendidikan Dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana, 2010.
- Putra, Rezki Wahyu Yuniana, and Rully Anggraini. "Pengembangan Bahan Ajar Materi Trigonometrik Berbantuan Software IMindMap Pada Siswa SMA." *Al-Jabar*, 2016, no.1.
- Rahman faizal. *Ular Tangga. Makalah Politeknik, (Yogyakarta: Tidak Diterbitkan , 2010)h. 10*. yogyakarta: tidak diterbitkan, 2010.
- Ridwan. A, Dasuki. A, and Kurnia. D. "Pengembangan Media Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam." *Jurnal Skripsi Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Opakua*, November 2012.
- Rifki Afandi. "Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dan Hasil Belajar IPS Di Sekolah Dasar." *JINoP Jurnal Inovasi Pembelajaran 1.1*, n.d., 2015.
- . "Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar." *Skripsi Program Studi Ilmu Pendidikan Sosial Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Jawa Timur*, n.d., 2018.
- Rubhan Masykur, Nofrizal, and Muhammad Syazali. "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Dengan Mecromedia Flash." *Al-Jabar : Jurnal Pendidikan Matematika* 8, 2017, no 2.

- Rusman –rusman, and Deni Kurniawan. , *Dan Cipi Riyana, Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi*. jakarta : PT Grafindo persada, 2013.
- Sohibun. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Virtual Class Berbantuan Google Drive.” *Tadris : Jurnal Keguruan Dan Ilmu Terbiyah*, 2.2, n.d., 2017.
- Wawancara Guru SMP Negeri 1 Palopo. Media Pembelajaran "Kota Palopo," Oktober (Nar: Suarsi dan Herlina HP 2019).
- Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&d*. Bandung: Alfabeta, 2012.
- sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan*, Xv. Alfabeta, 2012.
- Sujadi. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta, 2003.
- Vella Oktavia Rahejeng Pitaloka Rahman. “Pengembangan Media Pembelajaran Smart Snake and Ladder Games Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Kelas VIII.” *Jurnal Pendidikan Matematika* vol 4, no 2 (n.d.): 2018.



**IAIN PALOPO**



**IAIN PALOPO**

Lembar Media Big Snake  
and Ladders Games



IAIN PALOPO

1. Papan *big snake and ladders games*



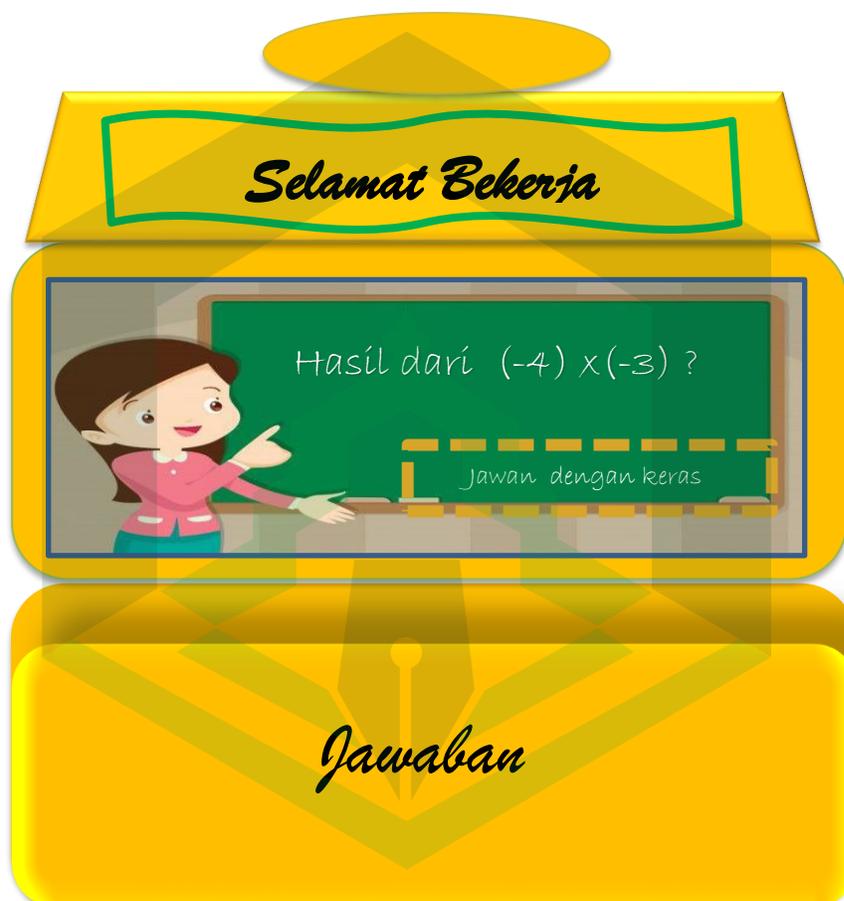
Papan big snake and ladders games ini dicetak dengan *flexi china* dengan ukuran 300 cm x 300 cm .

2. Dadu



Dadu yang dibuat dengan ukuran masing-masing sisi 27 cm menggunakan kertas karton lalu dibungkus kertas marmer untuk memperindah tampilan warna

3. Kartu soal



Kartu soal didesain melalui word, lalu kartu soal dicetak menggunakan kertas karton. Di dalam kartu soal terdapat amplop kecil gunanya untuk menyimpan kartu jawaban.

## 4. Kartu soal



Kartu soal di cetak menggunakan kertas karton

## 5. Kartu bonus atau kesempatan



Kartu bonus atau kesempatan di cetak menggunakan kertas karton.

## 6. Kartu tata cara big snake and ladders games

Kartu tata cara big snake and ladders dan kartu bonus (nyawah) di cetak menggunakan kertas manila yang tebal.

### Catatan:

Semua kotak big snake and ladder terdapat soal kecuali: kotak star, kotak berwarna biru, dan berwarna pink

#### A. Komponen *Big Snake and Ladders*

*Big snake and ladders games* mempunyai beberapa komponen diantaranya:

##### 1. Papan Permainan

Papan permainan dibuat dengan ukuran 300cm x 300cm menggunakan bahan Flexi China yang dikombinasikan dengan warna pada setiap kotak yang berjumlah sebanyak 48 kotak. Kotak dalam papan *big snake and ladder* terdapat beberapa kotak diantaranya: Selain itu dalam papan permainan ular tangga terdapat ular dan tangga.

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

##### 2. Pion

Pion pada *big snake and ladder* ini adalah siswa, dimana siswa yang akan bermain langsung untuk menempati posisi pada papan permainan big snake and ladder.

##### 3. Dadu

Dadu *big snake and ladder* berbentuk kubus dengan masing - masing sisi memiliki ukuran 40cm dengan memiliki mata dadu 1-6.

##### 4. Bonus

Bonus adalah nyawah atau kesempatan yang berbentuk love, yang dapat digunakan pemain pada saat berada dikotak larangan. Pada saat pemain tidak mampu menjawab soal maka pemain dapat menggunakan nyawah atau kesempatan agar soal dapat didiskusikan bersama teman kelompok.

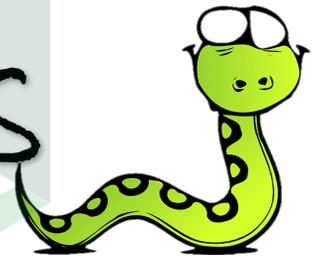
##### 5. Bintang

Bintang adalah poin yang diberikan pemain saat menjawab soal dengan benar. Jika pemain tidak menjawab soal dengan benar maka pemain tidak berhak mendapatkan bintang.

#### B. Tata cara permainan Big Snake and Ladder

- Big snake and ladders games* dimainkan secara kelompok, setiap kelompok terdiri dari 3-4 orang siswa.
- Waktu menjawab soal adalah 3 menit. Lewat dari 3 menit jawaban dianggap batal.
- Awal start *big snake and ladders games* dimulai dari kanan ke kiri dan berhenti di kiri.
- Untuk menentukan pemain pertama setiap pemain masing – masing melempar dadu, siapa yang mendapatkan mata dadu yang tertinggi maka dialah pemain pertama.
- Setiap pemain menempati posisi star pada kotak pertama.
- Pemain pertama langsung mengocok dan kemudian melempar dadu, setelah melempar dadu pemain dapat melangkah sesuai mata dadu yang telah diperoleh. Jika pemain mendapatkan mata dadu 6 maka pemain mendapatkan kesempatan untuk melempar dadu kembali.
- Pada saat pemain berhenti di kotak yang terdapat kepala ular, maka pemain turun mengikuti ujung ekor ular. Jika pemain berhenti di kotak yang terdapat tangga maka pemain naik sampai ujung tangga.
- Pada saat pemain berhenti dikotak nomor, maka salah satu teman kelompok pemain mengambil kartu sesuai nomor yang terdapat pada kotak dimana pemain berhenti.
- Setelah teman kelompok pemain mengambil kartu, maka kelompok pemain dapat membuka kartu yang berisi tentang materi bilangan bulat. Jika kartu berisi soal maka pemain dan teman kelompoknya dapat mendiskusikan soalnya, apabila kartu berisi tentang ilmu pengetahuan maka pemain harus membacanya.
- Setelah pemain pertama menyelesaikan soal maka kesempatan pemain selanjutnya mengikuti aturan seperti pemain pertama.
- Pemenang ditentukan dengan banyaknya bintang yang diperoleh.

# Lembar Angket validitas



**IAIN PALOPO**

1. Ahli Materi Oleh Ibu Riska S.Pd., M.Pd Hasil Validasi Produk Media *Big Snake and Ladders Games*

**LEMBAR UJI VALIDITAS MEDIA PEMBELAJARAN  
BIG SNAKE AND LADDER GAMES PADA MATERI  
BILANGAN BULAT SMP NEGERI 1 PALOPO**

**Mata Pelajaran** : Matematika  
**Materi** : Bilangan Bulat  
**Peneliti** : Siti Aminah  
**Nama Validator** : Riska S.Pd., M. Pd

**Petunjuk:**

Dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul: **Pengembangan Media Pembelajaran Big Snake And Ladder Games Pada Materi Bilangan Bulat SMP Negeri 1 Palopo**, peneliti menggunakan instrumen Lembar angket uji validitas. Untuk itu, peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk sebagai berikut:

1. Dimohon agar Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap Media yang telah dibuat sebagaimana terlampir.
2. Untuk tabel tentang *Aspek yang Dinilai*, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda cek (√) pada kolom penilaian sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
3. Untuk *Penilaian Umum*, dimohon Bapak/Ibu melingkari angka yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
4. Untuk saran dan revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskannya pada naskah yang perlu direvisi, atau menuliskannya pada kolom *Saran* yang telah disiapkan.

Kesediaan Bapak/Ibu dalam memberikan jawaban secara objektif sangat besar artinya bagi peneliti. Atas kesediaan dan bantuan Bapak/Ibu, peneliti ucapkan terima kasih.

**Keterangan Skala Penilaian:**

- 1 : berarti "kurang relevan"
- 2 : berarti "cukup relevan"
- 3 : berarti "relevan"
- 4 : berarti "sangat relevan"

**IAIN PALOPO**

No	Aspek yang dinilai	Nilai			
		1	2	3	4
I	Materi			√	
	1 Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar (KD) pada kurikulum K13			√	
	2 Kesesuaian materi media dengan tujuan pembelajaran				√
	3 Media dibuat secara menarik yang sesuai dengan materi				√
	4 Media mencakup konsep bilangan bulat			√	
II	Ilustrasi			√	
	1 Media dapat membantu pemahaman siswa			√	
III	Kualitas dan Tampilan Media			√	
	1 Kemenarikan media yang disajikan				√
	2 Ketahanan media				√
IV	Daya Tarik			√	
	1 Penggunaan media ini membantu siswa termotivasi dalam Pembelajaran khusus pada materi bilangan bulat.			√	
	2 Penggunaan media dapat meminimalisir salah persepsi yang terjadi pada siswa				

**Penilaian Umum:**

1. Belum dapat digunakan
2. Dapat digunakan dengan revisi besar
3. Dapat digunakan dengan revisi kecil
4. Dapat digunakan tanpa revisi

# IAIN PALOPO

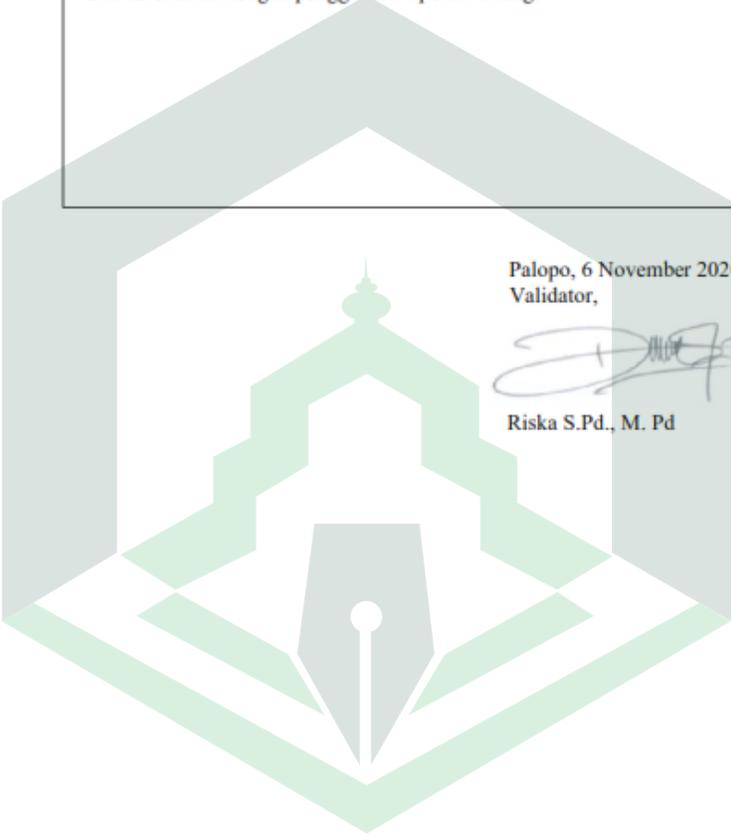
**Saran-Saran:**

Penyesuaian antara kunci jawaban dengan soal yang diberikan perlu diperhatikan secara saksama diantaranya penulisan bilangan bulat negatif dan bilangan bulat positif serta kesesuaian dengan penggunaan operasi hitung.

Palopo, 6 November 2020  
Validator,



Riska S.Pd., M. Pd



# IAIN PALOPO

1. Ahli Media Bapak Isradil Mustamin, S.Pd., M.Pd.

**LEMBAR UJI VALIDITAS MEDIA PEMBELAJARAN  
BIG SNAKE AND LADDER GAMES PADA MATERI  
BILANGAN BULAT SMP NEGERI 1 PALOPO**

**Mata Pelajaran** : Matematika  
**Materi** : Bilangan Bulat  
**Peneliti** : Siti Amlinah  
**Nama Validator** : Isradil Muastamin, S.Pd., M. Pd

**Petunjuk:**

Dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul: **Pengembangan Media Pembelajaran Big Snake And Ladder Games Pada Materi Bilangan Bulat SMP Negeri 1 Palopo**, peneliti menggunakan instrumen Lembar angket uji validitas. Untuk itu, peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk sebagai berikut:

1. Dimohon agar Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap Media yang telah dibuat sebagaimana terlampir.
2. Untuk tabel tentang *Aspek yang Dinilai*, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda cek (√) pada kolom penilaian sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
3. Untuk *Penilaian Umum*, dimohon Bapak/Ibu melingkari angka yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
4. Untuk saran dan revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskannya pada naskah yang perlu direvisi, atau menuliskannya pada kolom *Saran* yang telah disiapkan.

Kesediaan Bapak/Ibu dalam memberikan jawaban secara objektif sangat besar artinya bagi peneliti. Atas kesediaan dan bantuan Bapak/Ibu, peneliti ucapkan terima kasih.

**Keterangan Skala Penilaian:**

- 1 : berarti "kurang relevan"  
 2 : berarti "cukup relevan"  
 3 : berarti "relevan"  
 4 : berarti "sangat relevan"

**IAIN PALOPO**

No	Aspek yang dinilai	Nilai			
		1	2	3	4
I	Materi				
	1 Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar (KD) pada kurikulum K13				✓
	2 Kesesuaian materi media dengan tujuan pembelajaran			✓	✓
	3 Media dibuat secara menarik yang sesuai dengan materi				✓
	4 Media mencakup konsep bilangan bulat				✓
5 Media yang disajikan dapat membuat siswa belajar aktif dan mandiri				✓	
II	Ilustrasi				
	1 Media dapat membantu pemahaman siswa				✓
2 Media memfasilitasi siswa untuk berkomunikasi			✓		
III	Kualitas dan Tampilan Media				
	1 Kemenarikan media yang disajikan				✓
	2 Ketahanan media			✓	✓
3 Keamanan bahan yang digunakan				✓	
IV	Daya Tarik				
	1 Penggunaan media ini membantu siswa termotivasi dalam Pembelajaran khusus pada materi bilangan bulat.				✓
2 Penggunaan media dapat meminimalisir salah persepsi yang terjadi pada siswa				✓	

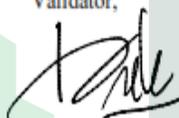
**Penilaian Umum:**

1. Belum dapat digunakan
2. Dapat digunakan dengan revisi besar
3. Dapat digunakan dengan revisi kecil
4. Dapat digunakan tanpa revisi

IAIN PALOPO

**Saran-Saran:**

Palopo, 6 November 2020  
Validator,



Isradil Mustamin, S.Pd., M.Pd

# IAIN PALOPO

3. Ahli Praktisi Pendidikan oleh Ibu Herlina HP, S.Pd., M.Pd

**LEMBAR UJI VALIDITAS MEDIA PEMBELAJARAN  
BIG SNAKE AND LADDER GAMES PADA MATERI  
BILANGAN BULAT SMP NEGERI 1 PALOPO**

**Mata Pelajaran** : Matematika  
**Materi** : Bilangan Bulat  
**Peneliti** : Siti Aminah  
**Nama Validator** : Herlina HP, S.Pd., M.Pd

**Petunjuk:**

Dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul: **Pengembangan Media Pembelajaran Big Snake And Ladder Games Pada Materi Bilangan Bulat SMP Negeri 1 Palopo**, peneliti menggunakan instrumen Lembar angket uji validitas. Untuk itu, peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk sebagai berikut:

1. Dimohon agar Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap Media yang telah dibuat sebagaimana terlampir.
2. Untuk tabel tentang *Aspek yang Dinilai*, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda cek (√) pada kolom penilaian sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
3. Untuk *Penilaian Umum*, dimohon Bapak/Ibu melingkari angka yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
4. Untuk saran dan revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskannya pada naskah yang perlu direvisi, atau menuliskannya pada kolom *Saran* yang telah disiapkan.

Kesediaan Bapak/Ibu dalam memberikan jawaban secara objektif sangat besar artinya bagi peneliti. Atas kesediaan dan bantuan Bapak/Ibu, peneliti ucapkan terima kasih.

**Keterangan Skala Penilaian:**

- 1 : berarti "kurang relevan"
- 2 : berarti "cukup relevan"
- 3 : berarti "relevan"
- 4 : berarti "sangat relevan"

No	Aspek yang dinilai	Nilai			
		1	2	3	4
I	Materi				
	1 Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar (KD) pada kurikulum K13				✓
	2 Kesesuaian materi media dengan tujuan pembelajaran				✓
	3 Media dibuat secara menarik yang sesuai dengan materi			✓	
	4 Media mencakup konsep bilangan bulat				✓
	5 Media yang disajikan dapat membuat siswa belajar aktif dan mandiri			✓	
II	Ilustrasi				
	1 Media dapat membantu pemahaman siswa				✓
	2 Media memfasilitasi siswa untuk berkomunikasi				✓
III	Kualitas dan Tampilan Media				
	1 Kemenarikan media yang disajikan			✓	
	2 Ketahanan media				✓
	3 Keamanan bahan yang digunakan				✓
IV	Daya Tarik				
	1 Penggunaan media ini membantu siswa termotivasi dalam Pembelajaran terkhusus pada materi bilangan bulat.				✓
	2 Penggunaan media dapat meminimalisir salah persepsi yang terjadi pada siswa		✓		

**Penilaian Umum:**

1. Belum dapat digunakan
2. Dapat digunakan dengan revisi besar
- ③ 3. Dapat digunakan dengan revisi kecil
4. Dapat digunakan tanpa revisi

# IAIN PALOPO

**Saran-Saran:**

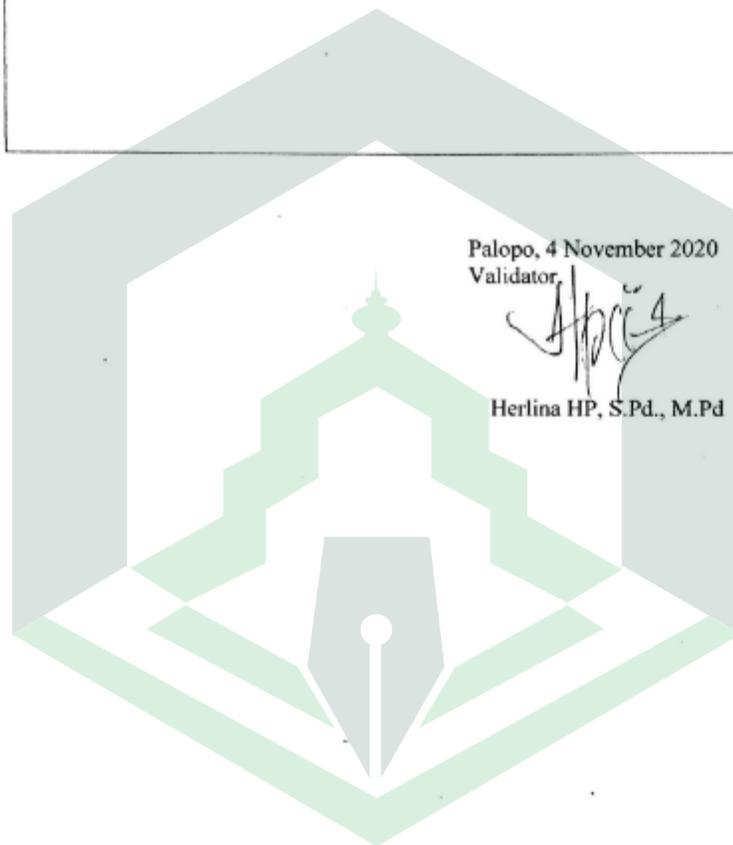
Perbaiki dalam penulisan

Palopo, 4 November 2020

Validator,



Hertina HP, S.Pd., M.Pd



# IAIN PALOPO

Lembar Nota



DINAS

IAIN PALOPO

## NOTA DINAS PEMBIMBING

Lamp: - Palopo, 8 Desember 2020  
Hal : *Kelayakan Pengujian Draft Skripsi*  
Kepada  
Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Di,  
Palopo

*Assalamu 'alaikum wr. wb.*

Setelah melakukan bimbingan, baik dari segi isi, bahasa maupun teknik penulisan terhadap naskah skripsi mahasiswa di bawah ini:

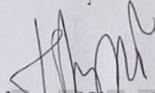
Nama : Siti Aminah  
NIM : 16 0204 0105  
Program Studi : Tadris Matematika  
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran *Big Snake and Ladders Games* Pada Materi Bilangan Bulat Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Palopo

menyatakan bahwa skripsi tersebut sudah memenuhi syarat-syarat akademik dan layak diajukan untuk diujikan pada seminar hasil.

Demikian disampaikan untuk proses selanjutnya.

*wassalamu 'alaikum wr. wb.*

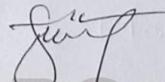
Pembimbing I



Muhammad Hajarul Aswad, M.Pd.I.

Tanggal: 8 Desember 2020

Pembimbing II



Sumardin Raupu, S.Pd., M.Pd.

Tanggal: 8 Desember 2020



**IAIN PALOPO**

## 1. Surat Izin Penelitian

**PEMERINTAH KOTA PALOPO**  
**DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU**  
Alamat : Jl. K.H.M. Hasyim No.5 Kota Palopo - Sulawesi Selatan Telpun : (0471) 23692

**ASLI** **IZIN PENELITIAN**  
NOMOR : 865/IP/DPMTSP/X/2020

**DASAR HUKUM :**

1. Undang-Undang Nomor 18 Tahun 2002 tentang Sistem Nasional Penelitian, Pengembangan dan Penerapan IPTEK;
2. Peraturan Mendagri Nomor 64 Tahun 2011 tentang Pedoman Penerbitan Rekomendasi Penelitian, sebagaimana telah diubah dengan Peraturan Mendagri Nomor 7 Tahun 2014;
3. Peraturan Walikota Palopo Nomor 23 Tahun 2016 tentang Penderhanaan Perizinan dan Non Perizinan di Kota Palopo;
4. Peraturan Walikota Palopo Nomor 34 Tahun 2019 tentang Pendelegasian Kewenangan Penyelenggaraan Perizinan dan Nonperizinan Yang Menjadi Urusan Pemerintah Kota Palopo dan Kewenangan Perizinan dan Nonperizinan Yang Menjadi Urusan Pemerintah Yang Diberikan Pelimpahan Wewenang Walikota Palopo Kepada Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kota Palopo.

**MEMBERIKAN IZIN KEPADA**

Nama	: SITI AMINAH
Jenis Kelamin	: Perempuan
Alamat	: Lingk. II Kel. Batu Putih Kab. Kolaka Utara
Pekerjaan	: Mahasiswa
NIM	: 16 0204 0105

Maksud dan Tujuan mengadakan penelitian dalam rangka penulisan Skripsi dengan Judul :

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BIG SNAKE AND LADDERS GAMES PADA MATERI BILANGAN BULAT SMP NEGERI 1 PALOPO**

Lokasi Penelitian	: SMP NEGERI 1 PALOPO
Lamanya Penelitian	: 15 Oktober 2020 s.d. 15 November 2020

**DENGAN KETENTUAN SEBAGAI BERIKUT :**

1. Sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan penelitian kiranya melapor pada Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kota Palopo.
2. Menaati semua peraturan perundang-undangan yang berlaku, serta menghormati Adat Istiadat setempat.
3. Penelitian tidak menyimpang dari maksud izin yang diberikan.
4. Menyerahkan 1 (satu) exemplar foto copy hasil penelitian kepada Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kota Palopo.
5. Surat Izin Penelitian ini dinyatakan tidak berlaku, bilamana pemegang izin ternyata tidak menaati ketentuan-ketentuan tersebut di atas.

Demikian Surat Izin Penelitian ini diterbitkan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Diterbitkan di Kota Palopo  
Pada tanggal : 15 Oktober 2020  
a.n. Kepala Dinas Penanaman Modal dan PTSP  
Kepala Bidang Pengkajian dan Pemrosesan Perizinan PTSP

  
**ANDLAGUS MANDASINI, SE. M.AP**  
Pangkat : Perata  
NIP. : 19780805 201001 1 014

Tembusan :

1. Kepala Badan Kesbang Prov. Sul-Sel,
2. Walikota Palopo
3. Danrim 1403 SWG
4. Kapolres Palopo
5. Kepala Badan Penelitian dan Pengembangan Kota Palopo
6. Kepala Badan Kesbang Kota Palopo
7. Instansi terkait tempat dilaksanakan penelitian

## 2. Surat Telah Meneliti

  
**PEMERINTAH KOTA PALOPO**  
**DINAS PENDIDIKAN**  
**SMP NEGERI 1 PALOPO**  
 Alamat : Jl, Andi Pangerang No.2 Palopo Sulawesi Selatan Telp.0471-21058 Fax.0471-21058  
 Website : <http://www.smpn1-palopo.com> email: [http://mail.smpn1\\_plp@yahoo.co.id](http://mail.smpn1_plp@yahoo.co.id)

---

**SURAT KETERANGAN**  
 Nomor : 421.3/180/SMP.01/XI/2020

1. Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : SURIADI RAHMAT, S.Ag.,M.Pd.I  
 NIP : 19730516 200902 1 001  
 Pangkat/Gol. : Pembina, IV/a  
 Jabatan : Kepala Sekolah

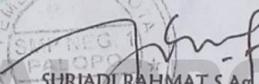
2. Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : SITI AMINAH  
 NIM : 16 0204 0105  
 Jenis Kelamin : Perempuan

3. Bahwa yang bersangkutan telah melaksanakan penelitian pada SMP Negeri 1 Palopo pada Tanggal 15 Oktober s.d 4 November 2020, dengan judul **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BIG SNAKE AND LADDERS GAMES PADA MATERI BILANGAN BULAT SMP NEGERI 1 PALOPO.**

Demikian Surat Keterangan ini dibuat dan diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Palopo, 04 November 2020  
 Kepala Sekolah,

  
**SURIADI RAHMAT, S.Ag., M.Pd.I**  
**PANGKAT: PEMBINA**  
**NIP. 19730516 200902 1 001**

**IAIN PALOPO**



SITI AMINAH, lahir di Batu putih, Kec.Batu putih, pada tanggal 10 Oktober. Anak ke tiga dari 6 bersaudara dari pasangan ayahanda Angkong dan Ibunda Tenri Sa'na. Penulis pernah menempuh pendidikan di SDN 1 Batu putih pada tahun (2003-2009), SMPN 1 Batu Putih pada tahun (2009-2012), dan SMKN 1 Lasusa pada tahun (2012-2015), dan melanjutkan pendidikan di perguruan tinggi Institut

Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo dengan mengambil Program Studi Tadris Matematika Fakultas Tarbiah dan Ilmu Keguruan.

Dalam Rangka memenuhi kewajiban sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Tadris Matematika Fakultas Tarbiah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo, penulis pada akhir studinya menulis sebuah skripsi yang berjudul “*Pengembangan Media Pembelajaran Big snake and ladders games pada materi bilangan bulat siswa kela VII SMP Negeri 1 Palopo*”.

IAIN PALOPO