ARTIKEL

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN ULAR TANGGA PADA MATERI LINGKARAN UNTUK SISWA KELAS VIII MTs MISRIU AL HASAN KEDIRI TAHUN AJARAN 2016/2017

Oleh:

Vivi Ayu Gunawan

13.1.01.05.0147

Dibimbing oleh :

1. **Bambang Agus Sulistyono, M.Si.**
2. **Lina Rihatul Hima, S.Si.,M.Pd.**

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)

UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

2017

SURAT PERNYATAAN
ARTIKEL SKRIPSI TAHUN 2017

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap	: Vivi Ayu Gunawan
NPM	: 13.1.01.05.0147
Telepun/HP	: 085708882012
Alamat Surel (Email)	: viviayu321@gmail.com
Judul Artikel	: Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Pada Materi Lingkaran Untuk Siswa Kelas VIII MTs Misriu Al Hasan Kediri Tahun Ajaran 2016/2017
Fakultas – Program Studi	: FKIP – Pendidikan Matematika
Nama Perguruan Tinggi	: Universitas Nusantara PGRI Kediri
Alamat Perguruan Tinggi	: Jl. KH. Achmad Dahlan No. 76 Kediri

Dengan ini menyatakan bahwa :

a. artikel yang saya tulis merupakan karya saya pribadi (bersama tim penulis) dan bebas plagiatisme;
b. artikel telah diteliti dan disetujui untuk diterbitkan oleh Dosen Pembimbing I dan II.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya. Apabila di kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian data dengan pernyataan ini dan atau ada tuntutan dari pihak lain, saya bersedia bertanggungjawab dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Mengetahui		Kediri, 27 Juli 2017
Pembimbing I	Pembimbing II	Penulis,
Bambang Agus Sulistyono, M.Si. NIDN.0713087101	Lina Rihatul Hima, S.Si.,M.Pd. NIDN.0730128505	Vivi Ayu Gunawan NPM. 13.1.01.015.0147

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN ULAR TANGGA PADA MATERI LINGKARAN UNTUK SISWA KELAS VIII MTs MISRIU AL HASAN KEDIRI TAHUN AJARAN 2016/2017

Vivi Ayu Gunawan
13.1.01.05.0147
FKIP – Pendidikan Matematika
email: viviayu321@gmail.com
Bambang Agus Sulistyono, M.Si.[1] dan Lina Rihatul Hima, S.Si.,M.Pd.[2]
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

ABSTRAK

Keberhasilan guru dalam menciptakan suasana pembelajaran yang menarik dan dapat menumbuhkan sikap positif pada siswa dalam mengikuti pembelajaran ini sangat dipengaruhi oleh beberapa faktor, salah satunya adalah penggunaan media pembelajaran yang menarik. Tujuan penelitian ini adalah menghasilkan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga pada materi Lingkaran untuk Siswa kelas VIII MTs Misriu Al Hasan Kediri yang layak digunakan berdasarkan penilaian dari Ahli Materi, Ahli Media, dan Siswa, serta meningkatkan hasil belajar siswa. Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga dikembangkan menggunakan penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE. Pada tahap Development, media yang dikembangkan dinilai kelayakannya oleh 2 Ahli Materi (dosen dan guru), 1 Ahli Media, 5 Siswa Uji Coba Kelompok Kecil, dan 25 Siswa Uji Coba Kelompok Besar. Teknik pengumpulan data dalam penelitian pengembangan ini melalui angket dan test. Data yang diperoleh dari angket dianalisis secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil penilaian media berdasarkan Ahli Materi diperoleh rerata skor 3,6 termasuk dalam kriteria "Sangat Layak", Ahli Media diperoleh rerata skor 3,1 termasuk dalam kriteria "Layak", serta Siswa Uji Coba Kelompok Kecil diperoleh rerata skor 3,5 termasuk dalam kriteria "Sangat Layak", dan Siswa Uji Coba Kelompok Besar diperoleh rerata skor 3,4 termasuk dalam kriteria "Layak". Hasil belajar siswa setelah menggunakan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga yang telah dikembangkan ini mengalami peningkatan sebesar 56%. Hal ini disimpulkan bahwa Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga dapat diterima, layak dan efektif digunakan sebagai media pembelajaran.

KATA KUNCI : Pengembangan Media Pembelajaran, Permainan Ular Tangga.

I. LATAR BELAKANG

Manusia membutuhkan pendidikan dalam kehidupan. Pendidikan merupakan usaha agar manusia dapat mengembangkan potensi dirinya melalui proses pembelajaran dan/atau cara lain yang dikenal dan diakui oleh masyarakat. Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 Pasal 31 ayat (1) menyebutkan bahwa setiap warga negara berhak mendapat pendidikan dan ayat (3) menegaskan bahwa Pemerintah mengusahakan dan menyelenggarakan satu sistem pendidikan nasional yang meningkatkan keimanan dan ketakwaan serta akhlak mulia dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa yang diatur dengan undang-undang. Untuk itu,

seluruh komponen bangsa wajib mencerdaskan kehidupan bangsa, yang merupakan salah satu tujuan Negara Indonesia.

Matematika merupakan ilmu universal yang mendasari perkembangan teknologi modern, mempunyai peran penting dalam berbagai disiplin dan memajukan daya pikir manusia. Perkembangan pesat di bidang teknologi informasi dan komunikasi dewasa ini dilandasi oleh perkembangan matematika di bidang teori bilangan, aljabar, analisis, teori peluang dan matematika diskrit. Untuk menguasai dan mencipta teknologi di masadepan diperlukan penguasaan matematika yang kuat sejak dini (BSNP, 2006).

Namun berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di MTs Misriu Al Hasan Kediri pada bulan maret, siswa kurang berantusias dalam mengikuti proses pembelajaran matematika. Mayoritas siswa kurang memiliki motivasi belajar, siswa kurang tekun dan mudah putus asa dalam mengerjakan tugas yang diberikan guru, serta kurangnya minat dalam belajar, seperti berbicara ketika guru menjelaskan. Sebagian besar siswa kurang aktif bertanya tentang materi pelajaran sehingga siswa kurang memahami materi yang diberikan. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru matematika dan siswa di MTs Misriu Al Hasan Kediri, hal tersebut disebabkan oleh berbagai faktor diantaranya guru masih dominan menggunakan metode ceramah dalam proses KBM, minimnya penggunaan media pembelajaran sehingga penggunaan media belum optimal, hanya menggunakan media LKS yang terbatas dan monoton yang akan membuat siswa mengalami kejenuhan/bosan jika selalu berkutat dengan aktivitas rutin yang monoton dan membebani. Sehingga hasil belajar siswa kelas VIII MTs Misriu Al Hasan masih banyak yang tidak tuntas atau belum mencapai kriteria ketuntasan minimal.

Keberhasilan guru dalam menciptakan suasana pembelajaran yang menarik dan dapat menumbuhkan sikap positif pada siswa dalam mengikuti pembelajaran ini sangat dipengaruhi oleh beberapa faktor, dan salah satunya adalah penggunaan media pembelajaran yang menarik.

Menurut Arsyad (2016:10), media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar. Sedangkan menurut Sudjana & Rivai dalam Arsyad (2015:28), manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa adalah sebagai berikut: 1) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi

belajar, 2) Bahan pelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan dapat memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran, 3) Metode pengajaran akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan guru sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak menghabiskan tenaga, 4) Siswa dapat banyak lebih melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lainnya. Dilihat dari manfaat tersebut, maka dapat disimpulkan media pembelajaran dapat meningkatkan proses belajar siswa dalam pembelajaran yang dapat memperbaiki hasil belajar yang dicapai.

Oleh sebab itu perlu dikembangkan suatu media pembelajaran baru yang menarik, yaitu memiliki konsep belajar sambil bermain dan tidak membosankan, agar siswa berantusias dalam mengikuti pembelajaran, salah satunya dengan mengembangkan Media Permainan Ular Tangga. Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga dikembangkan karena memiliki beberapa keunggulan dibandingkan media pembelajaran yang lain.

Menurut Rahman Faizal dalam (Yulianto, 2016:37-38), sebagai media pembelajaran, penggunaan permainan ular tangga memiiki keunggulan antara lain: 1) Permainan ular tangga dapat dipergunakan di dalam kegiatan belajar mengajar karena kegiatan ini menyenangkan siswa sehingga siswa tertarik untuk belajar sambil bermain, 2) Siswa dapat berpartisipasi dalam proses pembelajaran secara langsung, 3)Permainan ular tangga dapat dipergunakan untuk membantu semua aspek perkembangan siswa salah satunya mengembangkan kecerdasan logika matematika, 4) Permainan ular tangga dapat merangsang siswa belajar memecahkan masalah, 5) Penggunaan permainan ular tangga dapat dilakukan baik dalam kelas maupun di luar kelas, 6) Penggunaan permainan ular tangga mudah dilakukan/mudah dimengerti, sederhana peraturannya, mendidik jika diberikan tema yang baik dan benar, menghibur siswa dengan cara yang positif dan interaktif.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti ingin Mengembangkan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Pada Materi Lingkaran Untuk Siswa Kelas VIII MTs Misriu Al Hasan Kediri Tahun Ajaran 2016/2017 untuk menumbuhkan antusias belajar siswa, agar hasil belajar siswa meningkat atau bisa mencapai KKM. Masalah yang dirumuskan dalam penelitian ini adalah: 1) Bagaimana proses pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga pada materi Lingkaran untuk siswa kelas VIII MTs

Misriu Al Hasan Kediri Tahun Ajaran 2016/2017?, 2) Bagaimana kelayakan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga pada materi Lingkaran untuk siswa kelas VIII yang dikembangkan berdasarkan penilaian dari Ahli Materi, Ahli Media, dan Siswa?, 3) Bagaimana hasil belajar siswa setelah menggunakan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga yang telah dikembangkan?

Berdasarkan rumusan masalah tersebut maka tujuan dari penelitian ini adalah: 1) Untuk mengetahui proses pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga pada materi Lingkaran untuk siswa kelas VIII MTs Misriu Al Hasan Kediri Tahun Ajaran 2016/2017, 2) Untuk mengetahui kelayakan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga pada materi Lingkaran untuk siswa kelas VIII yang dikembangkan berdasarkan penilaian dari Ahli Materi, Ahli Media, dan Siswa, 3) Untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah menggunakan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga yang telah dikembangkan.

II. METODE

Penelitian ini menggunakan penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Pada penelitian pengembangan ini peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE yang dikembangkan oleh Dick and Carry dalam (Pribadi, 2009:17). Prosedur yang dilakukan model ADDIE ada lima tahap, yaitu Analysis (Analisis), Design (Desain), Development (Pengembangan), Implementation (Uji Coba) and Evaluation (Evaluasi).

Subyek uji coba pada penelitian pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga ini adalah 2 Ahli Materi (dosen dan guru), 1 Ahli Media, dan 5 siswa untuk uji coba awal atau kelompok kecil, dan 25 siswa untuk uji coba lapangan atau kelompok besar.

Penelitian ini menggunakan instrumen yang berupa angket (lembar validasi dan lembar penilaian) dan test (pre-test dan post-test). Teknik analisis data yang digunakan dengan cara teknik analisis data secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Teknik analisis deskriptif kualitatif digunakan untuk mengolah data berbentuk kata-kata, yaitu komentar dan saran dari hasil penilaian Ahli Materi, Ahli Media, dan Siswa. Teknik analisis deskriptif kuantitatif digunakan untuk mengolah data berbentuk skor yang diperoleh melalui angket dan pengolahan hasil tes dari siswa yang menjadi subyek uji coba produk. Untuk keperluan analisis kuantitatif, data validasi diberi penskoran menggunakan skala likert.

III. HASIL DAN KESIMPULAN

Hasil Penelitian

Penelitian pengembangan ini menggunakan model ADDIE dengan lima tahap, yaitu Analisis, Desain, Pengembangan, Uji Coba, dan Evaluasi.

Tahap analisis dimulai analisis kebutuhan siswa, berdasarkan wawancara dengan guru diperoleh informasi bahwa penggunaan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga belum pernah dilakukan dalam proses pembelajaran matematika. Sedangkan berdasarkan wawancara dengan siswa diperoleh informasi bahwa siswa memiliki kemampuan untuk bermain Ular Tangga, maka peneliti menetapkan untuk mengembangkan media pembelajaran yang menarik yaitu Permaian Ular Tangga karena. Pengembangan ini telah ditentukan untuk siswa kelas VIII, dan melibatkan siswa untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran sehingga dapat menumbuhkan antusias belajar siswa, menambahkan pengetahuan dan pengalaman belajar siswa, yang akan membuat hasil belajar siswa meningkat/mencapai KKM. Analisis berikutnya yaitu, analisis kurukilum dan kompetensi. Kurikulum yang mengacu pada kurikulum 2006 (KTSP). Materi yang dikembangan dalam media ini adalah lingkaran yang merupakan salah satu materi untuk siswa kelas VIII. Dalam kurikulum tersebut tercantum standart kompetensi dan kompetensi dasar untuk materi pokok lingkaran yaitu, Standart Kompetensi: Menentukan unsur, bagian lingkaran serta ukurannya. Kompetensi Dasar: Menentukan unsur dan bagian-bagian lingkaran. Selanjutnya analisis instruksional, berdasarkan KD pada analisis kurikulum dan kompetensi, indikator yang dipakai dalam mengembangakan media ini, yaitu: Menyebutkan unsur-unsur dan bagian-bagian lingkaran serta panjang garisnya: titik pusat lingkaran, jari-jari, diameter, busur, tali busur, juring, tembereng dan apotema.

Tahap desain bertujuan untuk merancang media pembelajaran berupa Permainan Ular Tangga pada materi Lingkaran. Pada tahap ini dilakukan Perancangan Desain Produk, Perancangan Perangkat Permainan (Materi, Soal, Kunci Jawaban, serta Peraturan), Menyusun Instrumen.

Pada tahap pengembangan ini dilakukan penilaian yang bertujuan untuk menghasilkan media yang layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Setalah media dicetak kemudian dinilai kelayakannya berdasarkan penilaian dari Ahli Materi, Ahli Media dan Siswa. Keefektifan media diperoleh dari hasil

belajar siswa setelah menggunakan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga pada saat uji coba kelompok besar.

Penilaian yang dilakukan oleh Ahli Materi ditinjau dari aspek materi, pembelajaran, evaluasi, dan bahasa. Penilaian yang dilakukan oleh Ahli Media ditinjau dari aspek rekayasa media dan komunikasi visual. Penilaian yang dilakukan oleh Siswa ditinjau dari aspek materi, pembelajaran, evaluasi, bahasa, rekayasa media dan komunikasi visual. Kelayakan Media yang dikembangkan berdasarkan penilaian dari para ahli dapat diketahui dari hasil validasi para ahli. Validasi ahli diperoleh dari angket untuk memberi penilaian pada media yang dikembangkan.

Tabel 3.1. Rekapitulasi Hasil Validasi Keseluruhan Ahli

No	Aspek	Ahli Materi		Ahli Media	Rerata Skor	Kriteria
		Dosen	Guru			
1	Materi	3,5	3,5		3,5	Sangat Baik
2	Pembelajaran	3,5	3,7		3,6	Sangat Baik
3	Evaluasi	3,8	3,2		3,5	Sangat Baik
4	Bahasa	4	3,8		3,9	Sangat Baik
5	Rekayasa Media			3,1	3,1	Baik
6	Komunikasi Visual			3,1	3,1	Baik
Rerata Skor		3,7	3,5	3,1	**3,4**	Baik

Sumber: Data Primer

Dari penyajian data pada tabel di atas rerata skor yang diperoleh Ahli Materi 3,6 dengan kriteria "Sangat Baik/Sangat Layak", sedangkan rerata skor yang diperoleh Ahli Media 3,1 dengan kriteria "Baik/Layak".

Selanjutnya dilakukan tahap uji coba untuk mengtahui kelayakan media berdasarkan penilaian dari siswa dan untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah menggunakan media yang dikembangkan.

Tabel 3.2. Rekapitulasi Hasil Penilaian Siswa Uji Coba

No	Aspek	UC Kel. Kecil	UC Kel. Besar	Rerata Skor	Kriteria
1	Materi	3,5	3,4	3,4	Baik
2	Pembelajaran	3,7	3,6	3,6	Sangat Baik
3	Evaluasi	3,2	3,0	3,1	Baik
4	Bahasa	3,5	3,5	3,5	Baik
5	Rekayasa Media	3,3	3,5	3,4	Baik
6	Komunikasi Visual	3,6	3,5	3,5	Sangat Baik
Rerata Skor		3,5	3,4	3,4	Baik

Sumber: Data Primer

Dari penyajian data pada tabel di atas rerata skor yang diperoleh Uji Coba Kelompok Kecil 3,5 dengan kriteria "Sangat Baik/Sangat Layak", sedangkan rerata skor yang diperoleh Uji Coba Kelompok Besar 3,4 dengan kriteria "Baik/Layak".

Tabel 3.3. Rekapitulasi Ketuntasan Hasil Belajar

Jenis Penilaian	Hasil Penilaian		Ketuntasan Klasikal
	T	TT	
Pre-Test	8	17	32%
Post-Test	22	3	88%

Sumber : Data Primer

Data dari hasil belajar siswa setelah menggunakan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga ini mengalami peningkatan. Hal ini terlihat pada tabel 3.3 bahwa jumlah siswa yang memenuhi

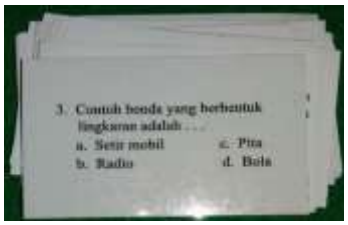
kriteria ketuntasan minimal mengalami peningkatan sebesar 56%.

Tahap terakhir, yaitu tahap evaluasi. Kegiatan yang dilakukan adalah: menganalisis penilaian dari Ahli Materi, Ahli Media, dan Siswa, serta menganalisis hasil pre-test dan post-test dari siswa untuk menggetahui keefektifan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga yang dikembangkan. Setelah itu akan dihasilkan produk akhir yang peneliti beri nama baru, yaitu produk Media Pembelajaran Permainan UTAMA (Ular Tangga Matematika) yang sudah direvisi dan dievaluasi serta dapat dimplimentasikan pada wilayah yang lebih luas lagi. Produk akhir Media Pembelajaran Permainan UTAMA (Ular Tangga Matematika):

Gambar 3.1. Media Permainan UTAMA

Gambar 3.2. 4 bidak dan 1 dadu

Gambar 3.3. Kartu Soal (tampak depan)



Gambar 3.4. Kartu Soal (tampak belakang)

Gb 3.5. Kartu Gambar- (tampak depan) (tampak depan)

Gambar 3.6.Peraturan Permainan UTAMA

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat diambil kesimpulan sebagai berikut: 1) Proses pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga pada materi Lingkaran untuk siswa kelas VIII MTs Al Hasan Kediri ini menggunanakan model pengembangan ADDIE, yang melalui lima tahap berikut: (a) Tahap Analysis (Analisis), pada tahap pertama ini kegiatan yang dilakukan adalah: Analisis Kebutuhan Siswa, Analisis Kurikulum dan Kompetensi, serta Analisis Instruksional. (b) Tahap Design (Desain), pada tahap kedua ini kegiatan yang dilakukan adalah Perancangan Desain Produk, Penyusunan Perangkat Permainan

(Materi, Soal, Jawaban, serta Peraturan) dan Menyusun Instrumen. (c)Tahap Development (Pengembangan), pada tahap ketiga ini kegiatan yang dilakukan adalah: Pembuatan Produk, Validasi Ahli, dan Revisi I. (d) Tahap Implementation (Uji Coba Produk). Pada tahap keempat ini, kegiatan yang dilakukan adalah: Uji Coba Awal, Revisi II, Uji Coba Lapangan (Kelompok Besar). (e) Tahap Evaluation (Evaluasi), pada tahap terakhir ini kegiatan yang dilakukan adalah: menganalisis penilaian dari Ahli Materi, Ahli Media, dan Siswa, serta menganalisis hasil pre-test dan post-test dari siswa untuk menggetahui keefektifan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga yang dikembangkan. Setelah itu akan dihasilkan produk akhir yang peneliti beri nama baru, yaitu produk Media Pembelajaran Permainan UTAMA (Ular Tangga Matematika) yang sudah direvisi dan dievaluasi serta dapat dimplimentasikan pada wilayah yang lebih luas lagi. 2) Hasil dari analisis kelayakan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga pada materi Lingkaran untuk siswa kelas VIII yang dikembangkan berdasarkan penilaian: (a) Ahli Materi diperoleh rerata skor 3,6 termasuk dalam kriteria "Sangat Baik/Sangat Layak", (b) Ahli Media diperoleh rerata skor 3,1 termasuk dalam kriteria "Baik/Layak", (c) Siswa Uji Coba Kelompok Kecil diperoleh rerata skor 3,5 termasuk dalam kriteria "Sangat Baik/Sangat Layak", dan (d) Siswa Uji Coba Kelompok Besar diperoleh rerata skor 3,4 termasuk dalam kriteria "Baik/Layak". 3) Data dari hasil belajar siswa setelah menggunakan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga yang telah dikembangkan ini mengalami peningkatan. Hal ini terlihat pada tabel 3.3 bahwa jumlah siswa yang memenuhi kriteria ketuntasan minimal mengalami peningkatan sebesar 56%.

Saran

Beberapa saran yang dapat peneliti sampaikan dalam rangka mengembangkan media pembelajaran sebagai berikut: 1) Bagi siswa dapat dijadikan sebagai pengalaman baru dalam pembelajaran matematika menggunakan Media Pembelajaran Permainan UTAMA (Ular Tangga Matematika) sehingga siswa tidak jenuh/bosan dan berantusias dalam mengikuti pembelajaran. 2) Bagi guru sebaiknya selalu berkreasi dan berinovasi untuk mengembangkan media pembelajaran yang menarik dan memilki konsep belajar sambil bermain seperti Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga dan menggunakannya untuk menumbuhkan antusias belajar siswa sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa mencapai kriteria ketuntasan minimal yang ditentukan. 3) Bagi peneliti yang lain diharapkan untuk dapat

mengembangkan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga pada materi Lingkaran lebih lanjut yang lebih baik dari sebelumnya baik dari segi tampilan maupun materi.

IV. DAFTAR PUSTAKA.

Abdillah, Imam. dan D, Sudrajat. 2014. Pengembangan Permainan Ular Tangga pada Pelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa di SDN Majalengka Wetan VII. *Jurnal ICT-STMIK IKMI*, (Online), 11 (1):45, tersedia: http://www.Stmik-ikmi-cirebon.net,diunduh 20 Juni 2016.

Agus, Nuniek. A. 2007. *Mudah Belajar Matematika 2 untuk Kelas VIII SMP/Madrasah Tsanawiyah*. Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional.

Aqib, Zainal. 2013. *Model-Model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif).* Bandung: Yrama Widya.

Arikunto, Suharsimi. 2014. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik.* Jakarta: Rineka Cipta.

Arsyad, A. 2016. *Media Pembelajaran* (Rahman. A, Ed.). Jakarta: Rajawali Pers.

BSNP. 2006. *Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah, Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar SMP/ MTs*. Jakarta.

Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.

Iklimah, Heni. 2013. *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Dengan Memanfaatkan Microsof Visual Basic 6.0 Untuk Menentukan Permukaan Dan Volume Dalam Materi Bangun Bangun Ruang Sisi Lengkung Bola Pada Kelas IX-1 UPDT SMP Negeri 1 Prambon Tahun Ajaran 2013/2014*. Skripsi. Tidak Dipublikasikan. Kediri: FKIP UNP.

Mulyatiningsih, Endang. 2013. *MetodePenelitian Terapan Bidang pendidikan* (April. Nuryanto, Ed.). Bandung: Alfabeta.

Musfiqon. 2012. *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran* (Nurfitriya, Ed.). Jakarta: Prestasi Pustakaraya.

Pribadi, B. A. 2009. *Model Desain Sistem Pembelajaran* (Hidayat. YS., Ed.). Jakarta: Dian Rakyat.

Sadiman, Arief. S., R, Rahardjo., Anung, H., dan Harjito. 2014. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Sugiyono. 2013. *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.

Sundayana, Rostina. 2013. *Media Pembelajaran Matematika*. Bandung: Alfabeta.

Sartikaningrum, Ria. 2013. *Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli Akuntansi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa kelas X Program Keahlian Akuntansi Smk Negeri 1 Tempel*. Skripsi. Dipublikasikan. Yogyakarta: FE UNY.

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. 2003. Jakarta: Biro Mental Spiritual.

Wahono, Romi Satria. 2006. *Aspek dan Kriteria Penilaian Media Pembelajaran*. (Online), tersedia: http://romisatriawahono.net/2006/06/1 aspek- dan-kriteria-penilaian-media-pembelajaran, diunduh 25 Juni 2016.

Yumarlin, M.Z. 2013. Pengembangan Permainan Ular Tangga Untuk Kuis Mata Pelajaran Sains Sekolah Dasar. *Jurnal Teknik*, (Online), 3 (1): 77-78, tersedia:http://www.jurnalteknik.janabadra.ac.id, diunduh 20 Juni 2016.

Yulianto, Nanang. 2016. *Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Administrasi Pajak Kelas XI Akuntansi SMK Negeri 1 Klaten Tahun Ajaran 2015/2016.* Skripsi. Dipublikasikan. Yogyakarta: FE UNY.