

ABSTRAK

Wahyu Rifliani, Adik. 2022. Pengaruh Media Permainan Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Volume dan Luas Permukaan Balok Kelas V SDN Sumur Welut III Surabaya. Skripsi. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Fakultas Pedagogi dan Psikologi. Universitas PGRI Adi Buana Surabaya. Pembimbing (1) Danang Prastyo, S.Pd., M.Pd., (2) Susi Hermin Rusminati, S.Pd., M.Pd.

Kata Kunci : Media Permainan Ular Tangga dan Hasil Belajar Materi Volume dan Luas Permukaan Balok.

Media permainan ular tangga adalah media pembelajaran yang digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh media permainan ular tangga terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika materi volume dan luas permukaan balok.

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan desain penelitian Quasi Eksperimental dalam bentuk Post-test Only Control Group Design. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SDN Sumur Welut III Surabaya yang berjumlah 46 siswa dengan sampel yang terdiri dari 22 siswa kelas VA sebagai kelas eksperimen dan 24 siswa kelas VB sebagai kelas kontrol. Data dikumpulkan melalui tes yang terdiri dari 15 soal. Uji statistik yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji t.

Hasil penelitian menunjukkan nilai signifikansinya (2-tailed) $0.000 < 0.05$ yang dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan media permainan ular tangga terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika materi volume dan luas permukaan balok siswa kelas V SDN Sumur Welut III Surabaya.

ABSTRACT

Wahyu Rifliani, Adik. 2022. The Effect of Snakes and Ladders Game Media on Student Learning Outcomes in Mathematics Subjects Volume and Surface Area of Beams Class V SDN Sumur Welut III Surabaya. Essay. Elementary School Teacher Education Study Program. Faculty of Pedagogy and Psychology. PGRI Adi Buana University, Surabaya. Supervisors (1) Danang Prastyo, S.Pd., M.Pd., (2) Susi Hermin Rusminati, S.Pd., M.Pd.

Keywords: Snakes and Ladders Game Media and Learning Outcomes of Material Volume and Surface Area of Blocks.

Snakes and ladders game media is a learning media used to improve student learning outcomes. The purpose of this study was to determine the effect of snakes and ladders game media on student learning outcomes in mathematics subjects with volume and surface area of blocks.

This type of research is quantitative research with Quasi Experimental research design in the form of Post-test Only Control Group Design. The population in this study were all fifth grade students at SDN Sumur Welut III Surabaya which found 46 students with a sample consisting of 22 students in class VA as the experimental class and 24 students in class VB as the control class. Data were collected through a test consisting of 15 questions. The statistical test used in this study is the t test.

The results showed a significance value (2-tailed) $0.000 < 0.05$ which can be concluded that there is a significant influence of snake and ladder game media on student learning outcomes in mathematics subjects with volume and surface area of beams for fifth grade students at SDN Sumur Welut III Surabaya.